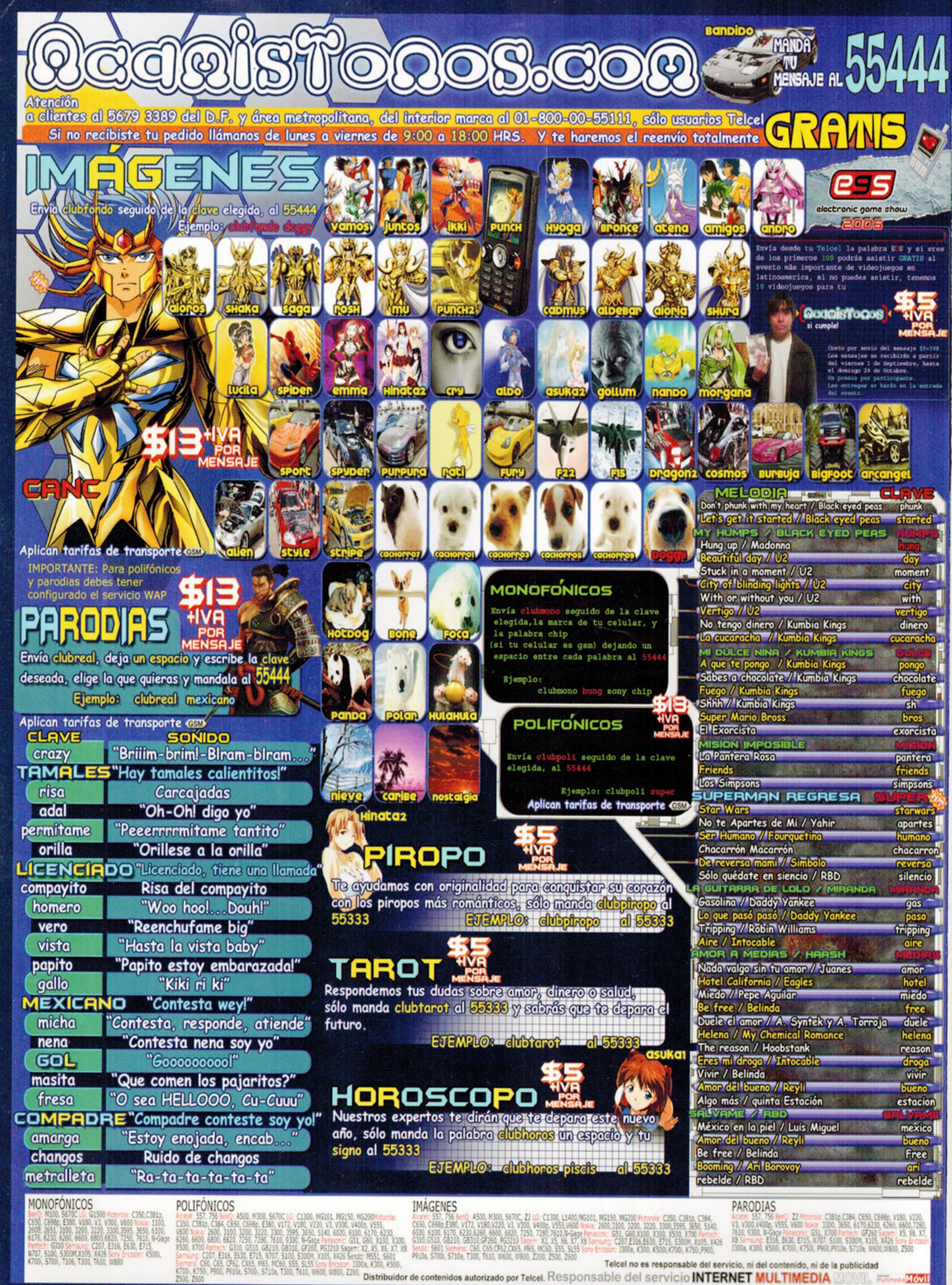


Mario Hoops 3 on 3
One Piece Grand Adventure
LEGO Star Wars II
Baten Kaitos Origins
Alex Rider Stormbreaker
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
MARIO VS. DONKEY KONG 2
MARCH OF THE MINIS
DK
Nueva sección
EVOLUCIÓN
¡Chécala!
¡La aplica otra vez!
Precio $24.00 M.N.
0 10722 07642 9 09
Año 15 No. 9
Exhibir hasta 26/9/2006
NINTENDO POWER
MAGICAL STARSIGN
POKÉMON MISTERY DUNGEON



QaamisTonos.com
Bandido
MANDA TU MENSAJE AL 55444
Atención
a clientes al 5679 3389 del D.F. y área metropolitana, del interior marca al 01-800-00-55111, sólo usuarios Telcel
Si no recibiste tu pedido llámanos de lunes a viernes de 9:00 a 18:00 HRS. Y te haremos el reenvío totalmente GRATIS
IMÁGENES
Envía clubfondo seguido de la clave elegida, al 55444
Ejemplo: clubfondo doggy
vamos
juntos
ikki
PUNCH
hyoga
bronce
atena
amigos
andro
aioros
shaka
saga
rosh
mu
PUNCH2
cadmus
aldebar
aioria
shura
lucila
spider
emma
Hinata2
cry
aldo
asuka2
gollum
nando
morgana
$13 +IVA POR MENSAJE
sport
spyder
purpura
rati
fury
F22
F15
Dragon2
cosmos
burbuja
bigfoot
arcangel
CANC
alien
style
stripe
cachorro7
cachorro1
cachorro3
cachorro5
cachorro8
Doggy
hotdog
bone
foca
panda
polar
hulahula
nieve
caribe
nostalgia
e3s
electronic game show
2006
Envía desde tu Telcel la palabra E3S y si eres de los primeros 100 podrás asistir GRATIS al evento más importante de videojuegos en latinoamerica, si no puedes asistir, tenemos 10 videojuegos para tu
$5 +IVA POR MENSAJE
QaamisTonos si cumple!
Aplican tarifas de transporte GSM
IMPORTANTE: Para polifónicos y parodias debes tener configurado el servicio WAP
$13 +IVA POR MENSAJE
PARODIAS
Envía clubreal, deja un espacio y escribe la clave deseada, elige la que quieras y mandala al 55444
Ejemplo: clubreal mexicano
Aplican tarifas de transporte GSM
CLAVE
SONIDO
crazy
"Briiim-brim!-Blram-blram..."
TAMALES
"Hay tamales calientitos!"
risa
Carcajadas
adal
"Oh-Oh! digo yo"
permitame
"Peeerrrrmitame tantito"
orilla
"Orillese a la orilla"
LICENCIADO
"Licenciado, tiene una llamada"
compayito
Risa del compayito
homero
"Woo hoo!...Douh!"
vero
"Reenchufame big"
vista
"Hasta la vista baby"
papito
"Papito estoy embarazada!"
gallo
"Kiki ri ki"
MEXICANO
"Contesta wey!"
micha
"Contesta, responde, atiende"
nena
"Contesta nena soy yo"
GOL
"Goooooooool"
masita
"Que comen los pajaritos?"
fresa
"O sea HELLOOO, Cu-Cuuu"
COMPADRE
"Compadre conteste soy yo!"
amarga
"Estoy enojada, encab..."
changos
Ruido de changos
metralleta
"Ra-ta-ta-ta-ta-ta"
MONOFÓNICOS
Envía clubmono seguido de la clave elegida, la marca de tu celular, y la palabra chip
(si tu celular es gsm) dejando un espacio entre cada palabra al 55444
Ejemplo:
clubmono hung sony chip
$13 +IVA POR MENSAJE
POLIFÓNICOS
Envía clubpoli seguido de la clave elegida, al 55444
Ejemplo: clubpoli super
Aplican tarifas de transporte GSM
Hinata2
$5 +IVA POR MENSAJE
PIROPO
Te ayudamos con originalidad para conquistar su corazón con los piropos más románticos, sólo manda clubpiropo al 55333
EJEMPLO: clubpiropo al 55333
$5 +IVA POR MENSAJE
TAROT
Respondemos tus dudas sobre amor, dinero o salud, sólo manda clubtarot al 55333 y sabrás que te depara el futuro.
EJEMPLO: clubtarot al 55333
asuka1
$5 +IVA POR MENSAJE
HOROSCOPO
Nuestros expertos te dirán que te depara este nuevo año, sólo manda la palabra clubhoros un espacio y tu signo al 55333
EJEMPLO: clubhoros piscis al 55333
MELODIA
CLAVE
Don't phunk with my heart / Black eyed peas
phunk
Let's get it started / Black eyed peas
started
MY HUMPS / BLACK EYED PEAS
HUMPS
Hung up / Madonna
hung
Beautiful day / U2
day
Stuck in a moment / U2
moment
City of blinding lights / U2
city
With or without you / U2
with
Vertigo / U2
vertigo
No tengo dinero / Kumbia Kings
dinero
La cucaracha / Kumbia Kings
cucaracha
MI DULCE NIÑA / KUMBIA KINGS
DULCE
A que te pongo / Kumbia Kings
pongo
Sabes a chocolate / Kumbia Kings
chocolate
Fuego / Kumbia Kings
fuego
Shhh / Kumbia Kings
sh
Super Mario Bross
bros
El Exorcista
exorcista
MISION IMPOSIBLE
MISION
La Pantera Rosa
pantera
Friends
friends
Los Simpsons
simpsons
SUPERMAN REGRESA
SUPER
Star Wars
starwars
No te Apartes de Mi / Yahir
apartes
Ser Humano / Fourquetina
humano
Chacarrón Macarrón
chacarron
De reversa mami / Simbolo
reversa
Sólo quédate en siencio / RBD
silencio
LA GUITARRA DE LOLO / MIRANDA
MIRANDA
Gasolina / Daddy Yankee
gas
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee
paso
Tripping / Robin Williams
tripping
Aire / Intocable
aire
AMOR A MEDIAS / HAASH
MEDIAS
Nada valgo sin tu amor / Juanes
amor
Hotel California / Eagles
hotel
Miedo / Pepe Aguilar
miedo
Be free / Belinda
free
Duele el amor / A. Syntek y A. Torroja
duele
Helena / My Chemical Romance
helena
The reason / Hoobstank
reason
Eres mi droga / Intocable
droga
Vivir / Belinda
vivir
Amor del bueno / Reyli
bueno
Algo más / quinta Estación
estacion
SALVAME / RBD
SALVAME
México en la piel / Luis Miguel
mexico
Amor del bueno / Reyli
bueno
Be free / Belinda
Free
Booming / Ari Borovoy
ari
rebelde / RBD
rebelde
MONOFÓNICOS
POLIFÓNICOS
IMÁGENES
PARODIAS
Telcel no es responsable del servicio, ni del contenido, ni de la publicidad
Distribuidor de contenidos autorizado por Telcel. Responsable del servicio INTERNET MULTIMEDIA MOVIL

SUMARIO

ESTE MES REVISAMOS



© 2006 Atlus Software

NINTENDO POWER

ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa
TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.
COORDINADORA DE VENTAS
Norma Gress
GERENTE DE VENTAS
Gerardo Cuéllar López
EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Sicilia Loperena
Tel: 52 61 26 00 ext. 11616

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD
DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

CIRCULACIÓN
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

INTERNET
EDITOR WEB
Juan Carlos Lavín Murcio



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2006. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2004. Nintendo.
All Rights Reserved. Under license to Club Nintendo Magazine.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

EDITORIAL

AÑO XV No. 9 SEPTIEMBRE 2006

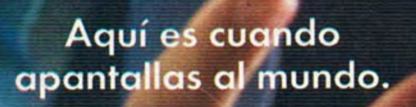
Este mes no sólo te traemos los reportajes más completos de tus juegos favoritos y las noticias que están dando la vuelta al mundo, sino que también te presentaremos una nueva sección en la que pondremos bajo la lupa a los héroes y villanos de los juegos más populares de Nintendo. Analizaremos su trayectoria y evolución a través de los años; desde que se inició en el NES –quizá– en un aspecto burdo en *sprites* planos, para luego remontar en los polígonos tridimensionales y llegar hasta la evolución gráfica que nos ha permitido hoy en día que los videojuegos se asemejen más a la realidad o parezcan una extensión plena de tus series animadas preferidas.

Para estrenar la sección quisimos aprovechar el auge que ha cobrado **Star Fox** con su primer título portátil (del que te platicamos el mes pasado) para darte a conocer un poco más de la trayectoria de este personaje, sus cambios visuales y una serie de detalles que complementarán tus conocimientos sobre el tema. En siguientes ediciones pondremos los reflectores en otras sagas como **Mario Bros.**, **Castlevania**, **Zelda** y muchas más... ¿por cuál votarías? ¡Esperamos tus comentarios y sugerencias!

Cada mes que pasa, la espera por la quinta consola casera de Nintendo crea más especulaciones sobre su galería de títulos o su fecha de lanzamiento; de hecho, hace poco se corrió el rumor por Internet de que el Wii saldría en octubre, pero como se menciona antes, son sólo rumores; nada será oficial sino hasta que Nintendo lo anuncie públicamente, así que no te dejes llevar por los chismes de la red. Algo que no es rumor es el apoyo tan completo que están demostrando los licenciatarios para la siguiente generación de Nintendo, como la nota de los seis títulos que anunció Electronic Arts, de entre los que resalta **The Godfather.** Si quieres enterarte de todo, checa la sección CN Extra de esta edición.







Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.



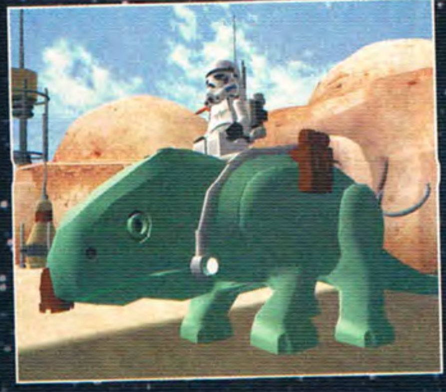
Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS lite

©2004-2006 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corp. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

La imagen



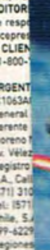


Por segunda ocasión, **LEGO** entrará al universo de George Lucas para traerte ahora la adaptación de los tres últimos capítulos de **Star Wars**, desde **A new Hope**, pasando por **Empire Strikes Back** y culminando con **The Return of the Jedi**. Como en la versión anterior, los personajes han sido miniaturizados y caracterizados con un look muy gracioso, pero sin perder la cualidad de un buen juego de acción que podrás compartir gracias al modo cooperativo.


...página 34







LEGO STAR WARS II

THE ORIGINAL TRILOGY



© Lucas Arts 2006



#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?



	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros.	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2.	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3.	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

CRAZY / Gnarls Barkley	CRAZY3
El club de las feas / El Recodo / A.Lizarraga, Ferra, J. Manriquez, B. Danzza	FEAS
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Let there be love / Oasis	BELOVE

lo nuevo

	CLAVE
Check on it / Beyonce y Slim Thug	CHECK
Crazy / Alanis Morrissette	CRAZYAM
Pump it / Black Eyed Peas	PUMPIT
Sorry / Madonna	SORRYM
Muchachita / Sergio Vega	MUCHACHITA
Maldita primavera / Yuridia	MALDITA
Te echo de menos / Chayanne	DEMENOS
Let there be love / Oasis	BELOVE
Yo te diré / Miranda!	YO
Déjalo ir / Benny	DEJALO
Por ti / Belanova	PORTI
Está llorando mi corazón / Beto y sus Canarios	ESTA

lo más in

	CLAVE
Nada de esto fue un error / Coty	ERROR
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
La rana loca / Axel F.	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tú de qué vas / Franco de Vita	FRANCO
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Tripping / Robbie Williams	TRIP

cine y tv

	CLAVE
nuevo Pretty Woman	PRETTY
Bob Esponja	BOB
nuevo Aventuras en Pañales	RUG
Harry Potter	POTTER
nuevo Los locos Adams	ADAMS
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE

no te pueden faltar

	CLAVE
Chiquitibum / Chick Pack	CHIQUITI
Enero / Shakira	ENERO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1
Seducción / Thalía	SEDUC
No te apartes de mí / Yair	APARTES
Cool / Gwen Stefani	COOL
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burnin' / Sean Paul	BURNING
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL
Envia CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI CRAZY3 NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envia CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO CRAZY3 NOKIA

POLIFÓNICO
Envia CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI CRAZY3
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

Juegos





Bailando por la Boda de mis sueños
clave: BAILA

crucigramas
clave: CRUCI



lineas
clave: LINEAS

9 juegos en 1
juegos
clave: HAPPY



Mobile Grand prix
clave: FUNO



solitario
clave: SOLITARIO

viking winter
clave: VIKINGO

bubble gun
clave: BURBUJAS

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Sonidos reales

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS

Los personajes de Omar Chaparro en tu celular

	CLAVE
Doña Cleta	CLETA
Yahairo	YAJAIRO
Oscarin	OSCARIN
Pamela Juanjo	PAMELA
Winni de Kid	WINI

envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL CLETA

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CorbalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

SOLO CELULARES COMPATIBLES CON WAP CONFIGURADO
PRECIO POR SONIDO REAL: $13 + IVA

¡NUEVOS!

Fotos Hollywood



envía CN FOTO +"clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ALBA1

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Diversión



PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111



CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111



BROMAS
envía CN BROMA al 21111



CHISTES
envía CN CHISTE al 21111



HECHIZOS
envía CN HECHIZO al 21111

PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47 + IVA

PIROPOS PERSONALIZADOS
envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

PRECIO POR MENSAJE: $5 + IVA



CHISTES
envía CN CHISTE al 41111



ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111



MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111



BOLA MÁGICA
envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111



PRECIO POR MENSAJE: $3 + IVA

















Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Un servicio de



Pelea contra todos los entrenadores



Les tenemos noticias a los poseedores de un Nintendo DS, más específicamente para los seguidores de **Pokémon**. A finales de este mes se estrenarán en Japón las versiones **Pearl** y **Diamond** de esta serie con ya una década a sus espaldas; por tal motivo, se le harán varias mejoras para que no se sienta como si sólo fuera una actualización, sino como una evolución de la idea original que tuviera Satoshi Tajiri. Lógicamente habrá nuevos **Pokémon** y nuevas habilidades y movimientos especiales, pero sin duda lo que hará realidad el sueño de millones de entrenadores, es que por fin se pueda jugar en línea, esto gracias a que utilizará el sistema Wi-Fi. El método será más o menos el mismo que se ha empleado en juegos como **Mario Kart DS** o **Metroid Prime Hunters**, es decir, los *friend codes*; imagínate, ya no existirán límites, podrás demostrar de una vez por todas que las miles de horas que has invertido en esta serie servirán para ganarte un lugar dentro de los mejores del planeta. Para hacer todavía más emocionante esta idea, Nintendo pondrá a la venta, el mismo día del lanzamiento, una diadema especial. ¿Por qué? .... ¡porque tendrá la opción de *chat* de voz! Ahora sí debes estar más que desesperado por tenerlo, pero bueno, con todo esto, sólo nos resta aguardar la fecha oficial de lanzamiento, de la que todavía no se ha mencionado nada, pero pues con un juego de esta calidad, vale la pena esperar.

Una nueva visión de la guerra





Durante mucho tiempo se manejó la posibilidad de que la serie **Call of Duty** llegara a Wii, pero nunca pasaba de un rumor sin confirmarse completamente; pero por fortuna, ahora poseemos información oficial, y les podemos decir que ya es un hecho: esta popular serie de guerra aparecerá en la próxima consola de mesa de Nintendo. Según el equipo de desarrollo de Activision, esta versión será muy distinta a las entregas para otras consolas, ya que en ésta se está trabajando para que la inmersión del jugador en el juego sea mayor, como si realmente se fuera parte del conflicto. Por mencionar algunos ejemplos, en las escenas donde tengamos que manejar algún tipo de vehículo, como un tanque, deberemos tomar el control remoto y el nunchuck como si se tratara de un volante; otro caso lo tenemos en las armas, ya que para realizar un disparo, realmente hay que enfocar y apuntar, tal cual se haría en la vida real. Todas estas características harán que esta popular serie llegue a un nuevo nivel, y como su salida está prevista para finales de año, aún se pueden agregar muchos elementos más para enriquecer la aventura. El aspecto gráfico destaca bastante, ya que se pueden ver grandes explosiones y humo saliendo por todos lados.

Se nota que el programar para la consola es algo muy sencillo, por lo que piensan sacarle el mayor provecho posible.

El interés en Wii sigue creciendo



No cabe duda que ya a todos se nos queman las manos por jugar el nuevo sistema de Nintendo, el Wii, y más viendo la calidad de los títulos que se están preparando, como **Red Steel**, **Metroid Prime 3: Corruption** o el superesperado **The Legend of Zelda: Twilight Princess.** Pero lo mejor del asunto es que conforme avanzan los días, cada vez más compañías muestran su apoyo a la consola, y para muestra tenemos el caso de EA, que ha anunciado que se encuentra trabajando en seis juegos distintos para Wii. Uno de ellos es **Madden 07**, del que ya les hemos hablado en un par de ocasiones; pero si te perdiste de esos números, te comentamos que con el control marcarás todos los movimientos como pases y recepciones. Los otros juegos que anunció son: **Harry Potter**, donde creemos que usarás el control remoto como varita mágica, aunque es sólo una suposición; **SSX**, la popular franquicia de *Snowboard*, también aparecerá en Wii, pero no se dijeron detalles del *gameplay*; **Need for Speed**, es fácil suponer el uso del control, ¿verdad?; **Tiger Woods**: aquí es más que lógico, el control servirá de palo de golf, aunque los cuates de EA pudieran estar pensando en algo más; y ya por último tenemos **The Godfather**, basado en la famosa cinta que apareciera hace más de 30 años, donde el uso del "Wiimote" puede ser para las armas. Como te puedes dar cuenta, EA se ha volcado con el apoyo hacia Wii, y aunque no se han dado fechas de lanzamiento por obvias razones, no creemos que tarden demasiado. Una franquicia que a nosotros nos gustaría que se adaptara sería la de **The Lord of the Rings**; ojalá se pueda convertir en realidad en un futuro.





La magia llegará al cine

Desde siempre, Nintendo se ha preocupado por desarrollar nuevos conceptos, con tal de ofrecernos experiencias diferentes mientras jugamos, y esto se vio reflejado en **Animal Crossing**. Esta serie apareció por primera vez en el Nintendo 64, pero por varias cuestiones nunca llegó a nuestro continente; por fortuna, no ocurrió lo mismo con la versión para Nintendo GameCube, donde pudimos conocer el concepto por ahí de mediados del 2002. Mucha gente creyó que se trataba de un simulador de vida similar a **Harvest Moon**, pero no es así; la esencia de **Animal Crossing** va más allá que eso; en este título cada día puedes hacer algo diferente: no importa cuánto lo tengas jugando, siempre te vas a sorprender; en eso radica la magia tan especial que rodea a este juego. El año pasado, **Animal Crossing Wild World** para Nintendo DS fue de los títulos más vendidos para la consola, y es que además de contar con todos los elementos que hacían tan especial a esta franquicia, ahora contaba con capacidad para juego on-line mediante el servicio Wi-Fi de Nintendo; en fin, **Animal Crossing** es todo un fenómeno, y para confirmarlo les tenemos una gran noticia, y es que a finales de año, en diciembre, se estrenará una cinta basada en este juego. Para conservar intacto el sentimiento que transmite, se decidió que fuera una animación, pues así se parecería más al juego; hemos podido ver el trailer, y te podemos decir que aparecerán personajes clásicos como el alcalde, y aunque no se ha mencionado nada de **K.K**, es casi un hecho que saldrá. Lo único malo es que todo esto sólo sucederá en Japón... pero bueno, la esperanza muere al último, y ojalá alguna distribuidora la traiga a América.

Más detalles de Sonic





Otro de los juegos de los que se han dado a conocer nuevos aspectos, es el de **Sonic Wild Fire** para Wii. Cuando fue presentado en el E3 de este año, inmediatamente atrajo las miradas de toda la prensa, y no era para menos, ya que no era nada más el debut de todo un icono de la industria, sino que la forma en la que se utilizaba el control era lo que más llamaba la atención. Resulta que la gente que se encuentra atrás del desarrollo de este juego ha declarado que lo que se vio en la feria de Los Ángeles ha sido modificado, y ahora se han agregado muchas más funciones para el control remoto del Wii, que volverán más especial al título. También se mencionó que viejos conocidos del erizo harán acto de presencia a lo largo de la aventura; pero algo que nos dejó sorprendidos fue que dijeron que con **Sonic Wild Fire** quieren regresar la franquicia a sus orígenes, es decir, a los tiempos donde la velocidad lo era todo en la serie. Estamos seguros de que este título será uno de los más exitosos en Wii, y nos imaginamos que debes estar ansioso por jugarlo, ¿no es verdad? Pues para que te sea menos pesada la espera, aquí te mostramos algunas de las nuevas imágenes que se han dado a conocer.

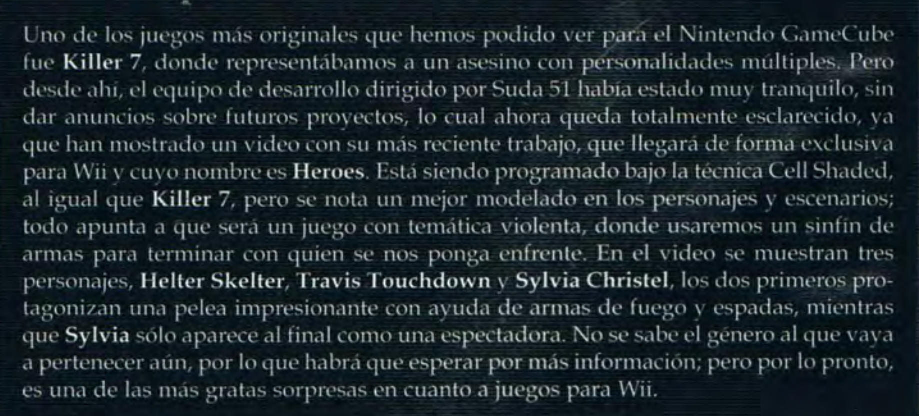
En constante crecimiento

Para nosotros, una de las compañías que tuvo uno de los mayores crecimientos durante la generación que se encuentra a nada de terminar, fue Ubisoft. No sólo lanzó una gran cantidad de juegos al mercado, sino que incluso creó nuevas series, como **Splinter Cell**, y renovó otras de las que ya nadie se acordaba, como **Prince of Persia**. Pero a pesar de todo este éxito, nunca se durmió en sus laureles, siguió buscando nuevas formas para su expansión; tan es así que hace sólo unos meses les anunciamos que adquirieron la licencia para poder producir juegos basados en la serie de animación japonesa, **Naruto**. Pues bien, ahora les tenemos una noticia similar, porque ahora serán ellos los responsables de la serie **Driver**, que, como todos ustedes saben, pertenecía a Atari, y en consolas de Nintendo sólo había aparecido para el Game Boy Advance. Consideramos que Ubi tiene mejores argumentos para que esta franquicia alcance nuevos niveles y ahora sí pueda ser conocida por más jugadores, pero sobre todo, para que reciba una renovación en su *gameplay*.

Conviértete en todo un héroe







Uno de los juegos más originales que hemos podido ver para el Nintendo GameCube fue **Killer 7**, donde representábamos a un asesino con personalidades múltiples. Pero desde ahí, el equipo de desarrollo dirigido por Suda 51 había estado muy tranquilo, sin dar anuncios sobre futuros proyectos, lo cual ahora queda totalmente esclarecido, ya que han mostrado un video con su más reciente trabajo, que llegará de forma exclusiva para Wii y cuyo nombre es **Heroes**. Está siendo programado bajo la técnica Cell Shaded, al igual que **Killer 7**, pero se nota un mejor modelado en los personajes y escenarios; todo apunta a que será un juego con temática violenta, donde usaremos un sinfín de armas para terminar con quien se nos ponga enfrente. En el video se muestran tres personajes, **Helter Skelter**, **Travis Touchdown** y **Sylvia Christel**, los dos primeros protagonizan una pelea impresionante con ayuda de armas de fuego y espadas, mientras que **Sylvia** sólo aparece al final como una espectadora. No se sabe el género al que vaya a pertenecer aún, por lo que habrá que esperar por más información; pero por lo pronto, es una de las más gratas sorpresas en cuanto a juegos para Wii.

Habrá que esperar para ver con qué compañía sale al mercado, ya que, como recordarán, Capcom fue quien publicó Killer 7.

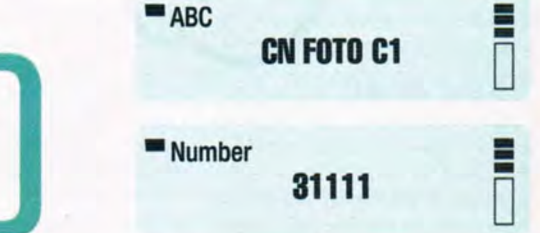








Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111



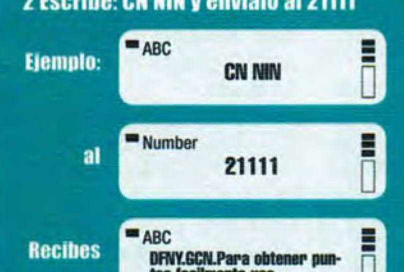
Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$13.00 + IVA por imagen





PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111



$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: CN NIN
al 61111
Recibes: BR.GCN.Para seleccionar God Mode introduce el...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Def Jam Vendetta: Fight for NY (GameCube), BloodRayne (GameCube), Gauntlet Dark Legacy (GameCube), Go Go Hypergrind (GameCube), Nanostray (NDS), Sprung (NDS), Tetris DS (NDS), Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (GBA), Rampage: Puzzle Attack (GBA), The Scorpion King: Sword of Osiris (GBA).



Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido aquí mencionado. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas por los usuarios. Aplican tarifas de transporte GSM. El tiempo de entrega de contenidos puede variar de acuerdo al nivel de congestión en la red del operador. El contenido debe ser compatible con tu modelo de celular y operador. Claves, marcaciones y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El operador no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad. Para descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas de tonos e imágenes. Consulta a tu operador para configuración WAP. Atención a Clientes: DF 5340 2324 / Interior 01800 700 3333. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Consulta compatibilidad y operadores en esmasmovil.com. Servicio disponible para usuarios Telcel, movistar, Iusacell y Unefon. (Descargas de imágenes y tonos al 31111 no disponibles para Iusacell. Descargas de juegos y tonos monofónicos al 31111 no disponibles para Iusacell y Unefon). En Unefon, los servicios mensuales se reactivan automáticamente. Para cancelar la resuscripción automática envía desde tu Unefon la palabra clave del servicio al 2262.



¡Saludos, increíble equipo de Club Nintendo, y **Dr. Mario**! Les escribo por varias razones. Primero, echarles flores porque me encanta su revista la cual, aunque no compré desde un inicio (era un bebé), tomé hace 8 años y no la he dejado. Siempre me he divertido encontrando el rombo en cada portada y más recientemente, las 16 páginas escondidas... ¿qué? Ya en serio, me percaté como fan de la revista que llegué muy rápido a la "Última página" en la edición de junio de 2006, y quiero pensar que fue muy conveniente haber logrado publicar un reporte de la conferencia de Nintendo en el E3 antes que nadie.
Finalmente, tengo una duda muy inquietante: todo apunta a que a finales de año podremos deshacernos de nuestros GameCubes gustosos, porque se supone que el Wii será compatible con todo... pero, ¿y el Game Boy Player?; ¿funcionará en el Wii?
Muchas gracias por todo, porque sé que en verdad siempre leen todas las cartas y *mails*; ¡ah! y un enorme agradecimiento por los reportes del E3 en su página de Internet. Yo estuve al tanto en los días en que aconteció y sólo en su página encontraba videos de la conferencia y de juegos antes que en ningún otro lugar, además de que siempre estaban al corriente de todo. ¡Increíble trabajo!

Eric Torres
Querétaro, Querétaro

Nos da mucho gusto que, aunque pasen los años, siempre podremos contar con lectores que sigan divirtiéndose e informándose con nuestros reportajes y secciones de la revista y sus tradicionales detalles como el rombo el cual, a pesar de ser pequeño, siempre ha causado sensación y puedo apostar que no hay ningún fan que no los haya buscado en todo este tiempo. La asombrosa desaparición de las 16 páginas fue una magia que nos enseñó Copperfield, digo, si él desaparece helicópteros, por qué nosotros no unas páginas... ja ja... no, la verdad es que fue un asunto que no estuvo en nuestras manos y por ello no pudimos ni siquiera avisarles; pero fue una ocasión especial y esperemos que no ocurra otra vez.
Yo no me desharía de mi Nintendo GameCube por nada del mundo. Aunque el Wii pueda leer los juegos de la consola de 128-bits, siempre es bueno tener la pieza original para formar nuestra colección de sistemas de Nintendo o, tal y como lo dices, para jugar los títulos de Game Boy Advance en el televisor, ya que el Wii no soportará el accesorio Game Boy Player debido a que no cuenta con el puerto de expansión como ocurre en el caso del GCN. Así que te recomiendo que no sacrifiques a tu Cubo... no sabes cuándo lo vas a necesitar.
Por último, gracias a ustedes que a lo largo de todos estos años nos han seguido y también a quienes recientemente se unieron a las filas de éste, su club favorito. En el E3 estuvimos trabajando como locos para ofrecerles lo mejor del evento antes que nadie y lo logramos; nos agrada saber que la información les haya sido oportuna. Tengan por seguro que en todos los eventos procuraremos poner en sus manos las noticias antes que otro medio.

Hola, **Dr. Mario.** ¿Cómo va todo por tus dominios? Tengo estas preguntas que no me han dejado dormir:
1.- ¿**Super Mario Galaxy** para el Wii es el tan guardado y supersecreto **Mario 128**?
2.- ¿El precio que anunciaron para el Nintendo Wii se respetará en México y Latinoamérica?

Anónimo
Vía correo electrónico

Todo bien por acá, mi estimado y misterioso amigo. **Mario 128** es una idea que se mostró hace muchos años en el Space World y que más que un título terminado era una forma de representar las capacidades gráficas del Nintendo GameCube, donde se apreciaban a **128** regordetes personajes corriendo y saltando por un campo esférico; se comentó que dicho proyecto sería completado y estructurado como un juego real, pero desde entonces no hemos sabido nada al respecto.
De hecho, en lugar del prometido **128**, Miyamoto nos puso en las manos el juego **Super Mario Sunshine**, que retoma gran parte de lo visto en **Super Mario 64**. El mito de **Mario 128** sigue vigente, pero no hay indicios de que por fin vaya a salir para alguna plataforma. Ahora bien, **Super Mario Galaxy** es otro título independiente (ajeno a **Mario 128**), con una historia completamente original y, sobre todo, con nuevos personajes que te brindarán una aventura como pocas, todo esto usando el control remoto y la tecnología de la nueva generación.

¡Hola, **Club Nintendo**! Esta es la primera vez que escribo, así que espero que aparezca en su próximo número. Bueno, mi pregunta es la siguiente: ¿saldrá un juego de **Mario** en clasificación RPG para el **Game Boy Advance**? Me gustaría saberlo puesto que soy un fan de **Mario**.

Carlos Michael Zamudio Utrilla
Sonora, México

Mi última aventura en modalidad RPG para el Game Boy Advance fue **Mario & Luigi: Super Star Saga** y por el momento no me han ofrecido una nueva historia de dicho género. Mientras ocurre lo anterior, te recomiendo que juegues **Mario & Luigi: Partners in Time** o cualquiera de las versiones de **Paper Mario** que conservan la esencia de



En la demostración se podían apreciar las capacidades gráficas del Nintendo GameCube al poner en escena a más de 100 personajes que caminaban, corrían, saltaban o movían objetos. En la parte inferior, una barra nos indicaba el porcentaje de uso de recursos del GCN, misma que nunca excedió el 50%, destacando así su potencial.






un título de RPG con la clásica acción que vimos desde **Super Mario RPG, de SNES**, que fue el primer videojuego bajo este estilo de *gameplay*.

¡Saludos, **Dr.**! Quiero felicitarte a ti y a todos los que hacen posible la revista que adquiero mes con mes. Pero bueno, basta de flores. El motivo por el cual escribo obedece a varias dudas que sólo tú puedes responder:

1.- ¿Es cierto que habrá un **Super Smash Bros.** para Nintendo DS? Si fuera así, ¿para cuándo estaría a la venta?

2.- ¿Qué diferencia hay entre **Brain Age: Train your Brain in Minutes a Day** y **Big Brain Academy**?, ya que me voy a comprar uno y no me decido. ¿Cuál escogerías tú?

3.- ¿Qué precio tendrá el Nintendo Wii? ¿Será más caro o más barato que la actual competencia?

Gustavo Soria Bravo
Vía correo electrónico

¡Gracias! Nosotros hacemos este trabajo con muchísimo gusto para que siempre tengan una excelente revista en sus manos. ¿**Super Smash Bros. DS**? No lo creo, al menos no por ahora. Nintendo no tiene planes de lanzar una versión portátil de su exitoso juego de peleas ya que por ahora se encuentran trabajando cien por ciento en la próxima versión para Wii, que por cierto será todo un suceso al incluir novedosos –y más variados– personajes en su lista. ¿Podrá salir algún día una adaptación para DS? La verdad no descartamos nada; es probable que en algún momento Nintendo se decida e inicie el desarrollo para un portátil, pero por el momento no hay planes de ello y no hay nada seguro de si ocurrirá en un futuro cercano o lejano.

La diferencia entre **Brain Age: Train your Brain in Minutes a Day** y **Big Brain Academy** se centra básicamente en la diversidad de tareas y minijuegos que incluye cada uno; por ejemplo, en **Brain Age** existen retos de velocidad de lectura, habilidad matemática o de situaciones capciosas que evalúan tu velocidad de reacción; además incluye el **Sudoku,** que es un juego de tablero que pondrá a prueba tu habilidad con los números.

Por su parte, **Big Brain Academy** te ofrece una gran cantidad de pruebas que explotan tu habilidad matemática, lógica, memoria y demás. Incluso lo puedes jugar con tus amigos vía *Download Play* para que cheques cuánto pesa tu cerebro, ya que a mayor cantidad de aciertos, será más grande tu encéfalo. ¿Cuál elegiría? Honestamente los dos; aunque son parecidos, cada uno tiene su propio estilo de juego y son geniales para toda ocasión.



Ambos juegos -que forman parte de la Touch Generations- te ayudan a ejercitar tus habilidades cerebrales al mismo tiempo que te diviertes solo o con tus amigos.

PREGUNTA DEL MES

Wii: 24 horas, 7 días a la semana

¡Qué onda, doc! ¿No ha habido virus en el Mushroom Kingdom? Ojalá que no. Bueno, mis dudas son las siguientes. Se habla mucho sobre el "Wiiconnect24" y quiero saber cómo se distribuirán los datos; según dicen, aunque la consola esté apagada se podrá distribuir la información; pero se me hace muy hermoso por parte de Nintendo; ¿o tendremos que estar en ciertos lugares donde llegue la señal? Mi otra duda es si el control Nunchuk y el control clásico (aquel que se parece al del Super Nintendo) ya vendrán incluidos en el paquete de la consola en el momento de comprarlos o tendremos que adquirirlos como un aditamento extra. Por cierto, ¿qué tipo de juegos usará este último? ¿Sólo los de consolas anteriores o habrá juegos que no aprovechen el novedoso control y prefieran el de estilo conservador?

David A. Ibarra López
Vía correo electrónico

El WiiConnect24 es una nueva propuesta de Nintendo que va a revolucionar la forma en la que vivimos los videojuegos. No sólo se trata de un sistema de descargas como tú bien lo comentas, sino que se pondrá a chambear por sí mismo mientras nosotros estamos fuera de casa o simplemente no estamos jugando. ¿Cómo se logra? Muy fácil, recuerda que el Wii tiene conexión inalámbrica, logrando la posibilidad de que (mientras tengas tu módem inalámbrico encendido y con la opción de compartir red habilitada) el sistema se esté retroalimentando con cada actualización (de Nintendo) que haya en la red; obviamente tu consola también debe permanecer en modalidad *Stand By*, con lo cual sigue operando a un bajo nivel y consumiendo poca energía.

Aún no sabemos en específico cómo funcionará o la forma en la que te reconocerá los juegos que tengas o si las descargas serán permanentes o temporales, pero todo parece indicar (aunque la versión final puede variar) que a través de este sistema podremos descargar demos o actualizaciones de *software*, lo que vendrá a elevar el poder competitivo de la consola de nueva generación. De cualquier forma mantente pendiente de nuestra página web, foros, blog y podcast porque en unos cuantos días se dará información valiosa sobre el Wii, que estoy seguro no querrás perderte.



Este control es como un híbrido entre uno de Super Nintendo y otro de N64, conservando el estilo cómodo y práctico, sin olvidar los *sticks*, pads y serie de botones que nos servirán para disfrutar cualquier tipo de videojuego.







¡Hola, **Dr. Mario**! Me considero un fanático más de Nintendo y siempre lo he seguido, pero tengo una duda; es primera vez que te escribo, así que espero que me contestes. ¿Por qué los juegos que se traducen al español no llegan todos a nuestro continente?; esto me deja en confusión porque me pregunto si Nintendo creó una consola que tiene seis idiomas (Nintendo DS). ¿Por qué no crean juegos en las seis lenguas que tiene la consola Nintendo DS?; ¿por qué siempre nos llegan a nosotros los latinoamericanos los juegos en inglés y no en español, como corresponde? Bueno espero me respondan mi pregunta porque en verdad que estoy confundido. Chao, **Dr. Mario,** y los felicito por la revista.

Christopher Abdías Marín
Vía correo electrónico

Año tras año el mercado latinoamericano sigue creciendo; es por ello que muchas compañías ya están volteando la mirada hacia nosotros. Este detalle probablemente ayude a que en un futuro los juegos sean adaptados a nuestro idioma, aunque sea en subtítulos; pero esta cuestión no sólo depende de Nintendo, sino también de las compañías desarrolladoras, como Capcom, Konami, Activision, Ubisoft y demás. De hecho, actualmente todos los títulos de Ubisoft vienen en español, algunos de Buena Vista Games y los FIFA de EA también están doblados a nuestra lengua. Es más, en juegos como Mario Kart DS, si tu Nintendo DS está activado en "Español", los textos aparecerán en dicho idioma; y obviamente, si cambias el de tu DS a francés, los textos del juego también se verán modificados.

¡Qué onda, **Mario**! En verdad me molestaría si no publicaras mi mensaje, ya que lo has hecho con otros mas insignificantes de otras personas y que a nadie le importan (un ejemplo es si va a salir un DS rosado en México). La pregunta es larga, así que iré al grano:

1.- Hay quienes están inconformes con el control "innovador", y lo pongo entre comillas porque entre ellos estoy yo (acéptenlo, sí son demasiados) y aprovecharé para decir por qué: llegas a tu casa después de jugar 3 horas seguidas de futbol callejero con tus amigos y lo único que quieres es descansar acostado viendo la tele con un control en tus manos y disfrutando cómo derrotas a **Bowser** o **Ganondorf**. Y hayamos probado o no el control innovador, te obliga a hacer demasiados movimientos. Pero después llegó mi salvación en varias páginas de Internet, donde decían que ya había salido el control alterno Wii, el cual es igual al del SNES; mi pregunta es: ¿esta noticia ya es oficial?

2.- ¿Los juegos que saldrán para el Wii (como **Red Steel**, **Metroid Prime 3**) tendrán opción de ser jugados con el control alterno, como el próximo juego de **TLOZ**?

3.-¿**Super Smash Bros. Brawl** será jugado con el control alterno?

4.-¿Por qué Nintendo puso un *Pad* y no un *Stick* en la parte izquierda del control alterno? ¿No creen que hubiera sido mejor un *Stick* para las difíciles maniobras en 3D?

5.-¿Cuándo se darán noticias oficiales de la salida del juego de **Mario Hoops 3-on-3**?

Alfredo Almanza Laguna
Vía correo electrónico

Quihúbole, Alfredo. Aquí respondemos dudas recurrentes; por ejemplo, si alguien pregunta una fecha de lanzamiento o si llegará a México –u otro país- un producto, nosotros lo contestaremos con gusto. Sé que se ha hablado bastante sobre si el *swing* del control te cansará mucho al jugar títulos como Tennis o Castlevania –si es que llega a salir-, pero créeme que podrás pasar horas y no sufrirás fatiga alguna porque los movimientos son breves y bien pensados para evitar que el cansancio limite tu gusto de jugador. Nosotros nos pasamos un buen rato jugando Red Steel, Twilight Princess, WiiSports, Madden y muchos otros más, y nos cansamos menos que cuando levantamos la taza para tomar nuestro café. Además, en juegos como TLOZ, donde usas el control remoto como espada, sólo harás el *swing* en las batallas contra algunos enemigos, permitiéndote descansar mientras exploras el resto del escenario.

El control alterno (clásico) es oficial y será útil más que nada para los juegos de la Consola Virtual (NES, SNES, N64), aunque no se descarta que algún día este control sí sea ocupado por juegos exclusivos de Wii, como es el caso de los de peleas, en los que, a nuestro pensar, sería mejor –y más cómodo- aprovechar el control clásico. Quizá el mismo Smash Bros. Brawl sea quien lo estrene. Respecto a tu segunda pregunta, los juegos anunciados en este E3 sólo se jugarán con el control remoto y algunos con el Nunchuk. Esto debido a que la experiencia de juego no sería igual con un control convencional. Te apuesto que en cuanto juegues con estos nuevos controles remotos, notarás que hacerlo con un control ordinario ya no será lo mismo.



En **Prince of Persia: Warrior Within**, de Ubisoft, o en **FIFA Soccer 06**, de EA, podrás disfrutar de un doblaje completo al español. Incluso los comentaristas Enrique Bermúdez y Ricardo Peláez prestaron su voz para este último.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc.; éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Arte en sobre:
César Sierra; La Barca, Jalisco.
Isaac López; San José, Costa Rica.
Ángel Ortega; Uruapan, Michoacán.
Yairol Manrique; San Ramón, Costa Rica.
Francisco Robledo; Guadalupe, Nuevo León.
Edgar Sauza; Celaya, Guanajuato.
Alejandra Picado; San José, Costa Rica.
Javier Álvarez; San Salvador, El Salvador.
Fernando Rojas; San Luis Potosí, SLP



El rombo de la portada
¿Se te ocurrió buscar en la nube?







INFO

desde tu celular

>> ¿Información esotérica, Tarot, futuro, horóscopos, etc.
>> Tienes una CITA romántica ó una cena de negocios... y no sabes donde ir?
>> Antros, restaurantes, bares, exposiciones, museos, etc. Principalmente ambiente gay.
>> Tienes una EMERGENCIA, como una ponchadura??
>> Clima en todo el pais

CONSULTANOS!!!

1 envia la palabra INFO
2 deja un espacio
3 escribe tu pregunta en cuestión
4 envia el mensaje al 66366



JUEGOS JAVA PREMIUM diversion en tu cel



Envia JUEGOCN "codigo del juego" al 66366 GSM

Ejemplo para E-Brid: JUEGOCN 81597 al 66366

(4 sms por descarga, costo/sms $10.00 + I.V.A. costo total $40,00 + IVA)






>>> Si tu cel es **MONOFONICO** envia TONOCN "cod.melodia" MARCA CEL al **22122**
Ejem.: TONOCN 21514 nokia al 22122

>>> Si tu cel es **POLIFONICO** Envia POLICN "cod. melodia" al **22122**
Ejemplo: POLICN 21549 al 22122 GSM

Costo/sms $13.00 + I.V.A



NOVEDADES

21593 Stars are blind Paris Hilton
21594 Fragil Allison
21595 Mirame Nikki Clan
21596 Responde Diego
21638 Supermassive black hole Muse
21599 Calle Tito el Bambino
21636 Completamente Chetes
21637 Por una mujer Luis Fonsi
21633 Burn it up R.Kelly feat Wisin y Yandel

CINE y TV

21579 Bang Bang Kill Bill BSO
20217 Titanic
20793 El señor de los anillos
21412 Beetlejuice B.S.O.
20789 Harry Potter
20083 James Bond
20081 La pantera rosa
21033 Los pitufos
20557 Marcha imperial Star Wars
20061 Pinky y cerebro
20189 Rocky theme
20674 Save me Smallville
20190 Superman
20206 Expediente X
20961 Miami vice theme



codigo 21602 Bonanza TV Theme

codigo 21603 Romeo & Juliet BSO (Wannadies)

CLASICOS, REGGAETON y DANCE

21089 Regresa a mill divo
21581 Rakata Wisin y Yandel
21163 Rompe Daddy Yankee
21317 Ella y yo Aventura y Don Omar
20529 Pobre diabla Don Omar
20043 Fiesta Pagana Mago de Öz
20982 Rutinas Chenoa
20529 Pobre diabla Don Omar
21372 Temperature Sean Paul
21008 La Posada de los muertos Mago de Oz
21114 Muñeca de trapo La oreja de Van Gogh
21239 Lady Blue Enrique Bunbury
20392 Tardes negras Tiziano Ferro
21597 Sky Sonique
21186 Friday I'm in love The cure

SUPER RINGTONES

top LATINO + MEXICANO

21514 Amiga Yahir y Yuridia
20957 Angel Yuridia
21565 Crimen Gustavo Cerati
21351 Dime ven Motel
20880 Don Miranda
20778 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings
20433 En los puritos huesos Banda el limon
21526 Eres divina Patrulla 81
21386 Flores amarillas Floricienta
21371 Hips don't lie Shakira
20606 La camisa negra Juanes
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
20997 Lagrimillas tontas Montez de Durango
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
21518 Lo que son las cosas Anais
21390 Me voy Julieta Venegas
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
21583 No siento penas Juanes
21408 Pachuco Kumbia Kings
21015 Para que regreses El chapo de Sinaloa
21377 Pingüinos en la cama Ricardo Arjona
21569 Si la quieres Los horoscopos de Durango
21121 Si no estas conmigo Cynthia y Jose Luis
21568 Boba niña nice Belinda
20998 Tu de que vas Franco de Vita
21085 Volverte a amar Alejandra Guzman

top LISTAS MUNDIALES

21588 Sin sin sin Robbie Williams
21566 Is it any wonderKeane
21083 Pump it Black eyed peas
21073 HighJames Blunt
21378 Get together Madonna
20892 Hung up Madonna
20994 Sorry Madonna
20245 Hotel california Eagles
21357 Beat of my heart Hillary Duff
20812 Tripping Robbie Williams
21323 Zombie The Cranberries
20981 My humps Black eyed peas
20866 Wake me up when september ends Green day
20364 Toxic Britney Spears
20327 Where is the love Black eyed pe
20459 Yeah Usher
20264 Dont Speak No Doubt
20827 Precious Depeche mode
20810 You're beautiful James Blunt

ESPECIAL RINGTONES REGGAE+TON

monofonicos
envia TONOCN codigo marcacel al 22122
polifonico GSM
envia POLICN codigo al 22122

20414 Obsesion Aventura
21317 Ella y yo Aventura y Don Omar
20461 Dale don dale Don Omar
20529 Pobre diabla Don Omar
20980 Dile Don Omar
21043 Palante Don Omar
20886 En algun lugar Duncan Dhu
21024 Enamorarme Papi Sanchez
21384 Llame pa verte Wisin y Yandel
21337 Noche de sexo Wisin y Yandel
21163 Rompe Daddy Yankee
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
20533 Dame más gasolina D.Yankee & Pitbull
20999 Oye mi canto N.O.R.E.,D.Yankee,Nina Sky
20955 Tu principe Zion y Lennox con D. Yanquee
21372 Temperature Sean Paul

$13.00

iiii y que VIVA MEXICO !!!

envia IMAGENCN "cod.imagen" al 22122 GSM

Costo/sms $13.00 + I.V.A








FOTOS

Envia IMAGENCN "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCN 71203 al 22122 GSM

Costo/sms $13.00 + I.V.A













Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

hit sounds - sonidos reales

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCN 10289 al 22122




te llaman!!

10289 Tu novia enojada
10288 Papa enfadado
10290 Mamá llamando a su hijito

edgar YA guey!!!

10417 yaguey edgar te pide que contestes

animalitos

10068 risa de vaca loca
10215 un elefante barritando
10216 una gallina llamando al 7° de caballeria
10217 las hienas carroñeras ser rien de ti...
10218 todo tipo de bestias acechan en la junla
10219 un leon rugiendo
10220 pajaros piando alegres

G. GLESS

10399 Blue Demon robó el cel a La Cucaracha!!
10425 coti gless imita a coti contesta por favor
10424 Contesta Chachalaca. Con todo respeto y por estrat...
10423 Chente Gless y Felipillo piden tu voto
10419 Chiquitibum por Marco Antonio Sogless

nacademia

top reales

10020 Risa para caerse de risa
10026 Toma pedo apestoso
10224 ataque de locura
10137 nacogallina TOP
10099 Este grito te dejará...helado
10402 Nacada a un Monumento

varios

10114 Poseida gritando histérica perdida
10135 Tamales
10117 risa maléfica de vampiro chupasangre
10002 Tengo una vaca lechera....
10070 lobos aullando
10100 grito de miedo... Se me hielan las venas
10079 la risa más tierna para tu movil
10069 tarzán gritando





juegos del mes

Envia JUEGOCN "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCN 81534 al 22122
GSM 2 sms por descaga costo/sms $13.00 + I.V.A







Log@in

Por Toño Rodríguez



La versión "Lite" incrementará las ventas del sistema.

Ya estamos de nuevo en una edición más de Club Nintendo. Tenemos algunos anuncios que la gran N dio a conocer mediante su sitio de prensa. El sistema portátil de dos pantallas "Nintendo DS" llegó a una buena cantidad de unidades vendidas alrededor del mundo. Nuevos colores para este sistema y lista la banda que encabezará el Nintendo Fusion Tour de este año. Esto y más en el Lognin de septiembre.





Recientemente se anunciaron estos dos colores para el Nintendo DS Lite en Japón. Tenemos la sospecha de que muy pronto contaremos con uno nuevo en México y el resto de Latinoamérica. Estaremos pendientes.

21'000,000

Los sistemas Nintendo DS que han sido vendidos en todo el mundo

A menos de dos años de haberse lanzado al mercado (21 de noviembre de 2004), este sistema portátil de Nintendo ha vendido más de 21 millones de unidades en todo el mundo. Con un promedio de 23 piezas por minuto (casi uno por cada 2 segundos desde su lanzamiento), Nintendo supera sus expectativas.

Parte del éxito de esto ha sido ofrecer juegos para diferentes tipos de personas, desde un Nintendogs para un niño de 5 años hasta un **Brain Age: Train Your Brain Minutes a Day!** para un adulto de 65, según nos dice George Harrison vicepresidente de Mercadotécnia y Comunicaciones Corporativas de Nintendo de América. Estamos seguros de que estos números crecerán de manera rápida con la nueva versión: Nintendo DS Lite y con la línea **"Touch Generations"**, que ofrece títulos que invitan a jugar a aquellos que no están familiarizados con los videojuegos.



Felicitaciones a Steve Singer

Recientemente nos enteramos que nuestro amigo Steve fue promovido a la Vicepresidencia del Área de Operaciones para Latinoamérica en Nintendo de América. Nos da mucho gusto que lo hayan reconocido con este cargo, ya que él ha contribuido de manera importante al crecimiento de la marca en nuestra región. Escucha el primer podcast de la segunda temporada; tenemos una entrevista con él.

nintendo FUSION TOUR

Esta es la banda que lidera el tour 2006 en los Estados Unidos.
http://www.nintendofusiontour.com

HAWTHORNE HEIGHTS

Ya está listo el Team Nintendo versión 2006

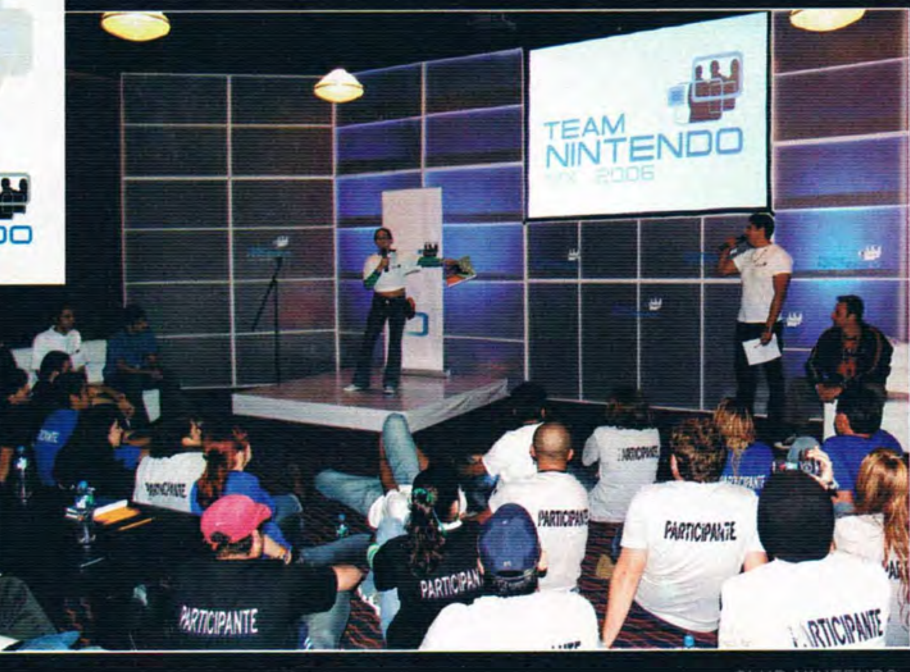
A principios del mes de agosto se llevó a cabo la selección de los ocho representantes del nuevo **Team Nintendo**. Además de estos ocho afortunados, se escogieron a cuatro más como suplentes, quienes apoyarán al equipo cuando alguno de ellos no pueda asistir a algún evento. Ya es la segunda edición de este casting, y por eso los miembros del *team* anterior se despidieron de sus actividades en este evento. Algunos chavos del primer **Team Nintendo** estarán capacitando a los nuevos integrantes. En nuestra siguiente edición tendremos un reportaje del *casting*. Por lo pronto le decimos adiós a los que salen y damos la bienvenida a los nuevos.

TEAM NINTENDO MX 2006

Si quieres enterarte de todo lo que fue la selección y el *casting* final, visita la página del Team Nintendo MX 2006.

www.teamnintendomexico.com

Aquí encontrarás fotos de este año y el anterior, y los eventos en los que el *team* ha participado.



PREVIO

DS Air

NINTENDO DS

Nintendo





En el E3 de este año se dieron muchas sorpresas, juegos que dejaron a todo el medio con la boca abierta, como **Star Fox Command, Yoshi´s Island 2** o **Super Paper Mario**, por mencionar sólo algunos ejemplos, pero también existieron juegos que aunque no llamaron tanto la atención, merecen ser citados, ya que tienen todo para triunfar, como es el caso de **DS Air.** Nos imaginamos que no habías oído hablar de él, pero a continuación te comentaremos todo lo que sabemos de su desarrollo para que sepas por qué vale la pena que le sigas la pista hasta su lanzamiento.

El juego en cuestión, **DS Air**, es un título de simulación aérea, pero no como **Star Fox** o **Star Wars**, sino que está más enfocado a la realidad, es decir, usaremos naves normales, que a pesar de la tecnología ocupada en su diseño, no podrán lograr maniobras como las que solemos realizar en los juegos antes mencionados. Pero esto no es ningún factor en desventaja, al contrario, esto vuelve al juego más estratégico, ya que debes pensar mejor qué vas a hacer y en qué momento; pero bueno, ya nos estamos adelantando; mejor primero veamos la historia.

Vuela para restaurar la paz

En una región montañosa un dictador quiere apoderarse del mundo poco a poco, por lo que manda su pequeña fuerza aérea contra ciertas partes del globo; pero lo intrigante del asunto es que de la nada su miniescuadrón se ve fortalecido por aviones que no tienen nada que ver con los primeros, por lo que se sospecha que alguna nación está apoyando el proyecto. Tú eres un piloto con ideales claramente establecidos, y, en consecuencia, tu objetivo será detener los ataques y descubrir qué país está detrás de la misteriosa ayuda y para qué. Siendo honestos, la trama es muy buena, ya que lo típico en esos juegos es inventar una guerra y listo.



En la pantalla podrás ver todas las indicaciones necesarias para que todos tus disparos puedan llegar al objetivo indicado; deberás aprender a utilizarlas.

Dos visiones distintas

Las dos pantallas se utilizarán de la siguiente forma: en la de abajo siempre tendremos un radar, que además de indicarnos la ubicación del enemigo, nos mostrará la cantidad de misiles que nos quedan, así como el porcentaje de daño que hemos recibido, lo que influirá bastante en nuestro desempeño. En la superior, veremos nuestra nave, muy al estilo de **Top Gun** para esta misma consola, pero en ocasiones tendremos la posibilidad de cambiarla a primera persona, lo que sirve de maravilla para que nuestros disparos sean lo más certeros posibles.







Muestra tu habilidad

Además del modo de historia, tendremos otra gran opción para divertirnos, y esta es el modo *multiplayer*. Hasta el momento sólo se ha confirmado la opción para cuatro personas simultáneas en red local, pero se está pensando en agregar la opción Wi-Fi, lo que esperamos ocurra. Aún sin fecha de lanzamiento segura, se cree que pueda salir antes de que el año termine; por lo pronto, nosotros creemos que dará mucho de qué hablar en los próximos meses.

© 2006 Nintendo

SNK vs Capcom Card Fighters DS



SNK Playmore



Hace algunos años, era sólo un sueño el hecho de ver enfrentarse a los personajes de **Street Fighter** contra los de **The King of Fighters**, ya que eran de compañías distintas; pero como suele pasar en la industria, ese sueño se hizo realidad y desde hace seis años Capcom y SNK llegaron a un acuerdo para publicar *crossovers* de sus series más famosas. Sentimos que a quien le han quedado mejor sus adaptaciones es a Capcom, pero después de varios intentos fallidos o no tan satisfactorios, SNK quiere demostrar que ellos también pueden hacer algo bueno con la mezcla de franquicias, y pronto nos traerán **SNK vs Capcom Card Fighters.**

Un inicio dudoso

La trama del juego no es nada del otro mundo; de hecho, es lo clásico para este tipo de juegos; tomas el papel de un joven que, junto con un amigo, quieren convertirse en los mejores duelistas del planeta... obvio que después tendrán que enfrentarse, pero bueno, eso es otra historia. Al principio sólo tienes cinco tarjetas, por lo que debes ganar muchos duelos para tener un deck decente y poder competir con cualquier adversario. Las tarjetas que vas a ocupar en este juego no tendrán monstruos como suele pasar, sino que aquí aparecerán los personajes tanto de SNK como de Capcom.

Para seleccionar a los personajes que aparecerían en esta versión, se optó obviamente por los más populares en los juegos de pelea, dando como resultado que veamos a leyendas como **Ryu**, **Ken**, **Guile** o **Morrigan** por parte de Capcom, y a **Kyo Kusanagi**, **Leona**, **Iori Yagamy** o **Yamazaki** por el lado de SNK; pero además de ellos, se han agregado tarjetas de héroes de otro estilo, como **Dante**, de **Devil May Cry**, o el carismático **Viewtiful Joe**. Todo esto logra que la variedad de jugadas crezca considerablemente, dando pie también a que pienses mucho más los movimientos que harás en el campo de juego, y no sólo tires las cartas porque sí.







Busca peleas en la ciudad

Ahora pasemos a la parte importante: el *gameplay*. En primera instancia nos encontramos con un juego RPG, en el que puedes andar libremente por las calles de un pueblo hasta que alguien te rete a un duelo. Ya en esta fase, la cosa cambia, y en la pantalla inferior verás un tablero de juego muy similar al de **Yu-Gi-Oh!**, donde vas a colocar las cartas que vas a usar; además de los movimientos normales de cada tarjeta, cuentan con un especial, pero para utilizarlo necesitas sacrificar algo de su energía vital, por lo que será recomendable emplearlo sólo en casos de emergencia o cuando lleves una cómoda ventaja. Al principio notarás que el *gameplay* es un poco simple, pero poco a poco comprenderás su profundidad.



Los protagonistas, tienen un estilo de anime que le queda muy bien para el tipo de juego.

Guarda tu mejor carta

Para agilizar el movimiento de las tarjetas en el tablero, usarás el *Stylus*, ya que si has jugado cualquier juego de este tipo, sabes que en lo que entras a un menú para ver qué vas a realizar, se pierde tiempo valioso. Las batallas son muy exigentes, pues requieren de toda tu atención; un descuido te cuesta muy caro. Los gráficos son buenos, y agradecemos que para las imágenes de los personajes no se haya elegido el estilo SD, porque así te sientes más identificado con ellos. No hay fecha segura para su salida, pero se espera que no pase de este año; será una gran opción, aunque hubiéramos preferido más un juego de peleas, tipo **Snk VS Capcom Chaos**, pero tal vez en un futuro esto se pueda lograr; habrá que mantener los dedos cruzados para que así sea.



Cualquier lugar es bueno para un duelo; habla con todas las personas que encuentres.

© 2006 SNK Playmore

Custom Robo Arena



Nintendo

Uno de los juegos que aparecieron para Nintendo GameCube, y en el que, desde nuestro punto de vista, el concepto tenía un gran potencial, pero no fue desarrollado como debía, fue el de **Custom Robo**. Si recuerdas, en aquel título podías armar tus propios robots para después entrar a distintos torneos donde debías vencer a las creaciones de cada participante. La verdad todo sonaba muy bien, pero había algo que no lo dejaba despegar, y es que en varios momentos se volvía muy monótono, lo que sumado al hecho de que para los enfrentamientos *multiplayers* no podías usar un robot que fuera tuyo, si no estabas usando tu juego; pues terminó por volverlo un juego prometedor, pero nada más. Sin embargo, Nintendo ha tomado en cuenta todos esos detalles de la primera versión, y piensa solucionarlos en **Custom Robo Arena** para el Nintendo DS. Para empezar, la movilidad durante las batallas, se ha incrementado, y ahora ya no será tanto de estarse escondiendo como sucedía antes.



Siempre trata de que todas las habilidades de tu robot estén bien balanceadas; te permitirá una mejor pelea.

Nadie sabe para quién trabaja

Todos los hechos que nos plantea el título suceden en un futuro muy distante, donde la moda de los **Custom Robo** ha llegado a niveles insospechados. Resulta que fueron lanzados como juguetes, pero debido a la popularidad, rápidamente la gente le encontró otros usos, como el de crear destrozos o robar, por lo que la ciudad está vuelta un caos absoluto, y como debes estar suponiendo, la única forma de detenerlos es usando también a los **Custom Robo**; sin embargo, muy pocas personas tienen la habilidad de controlarlos de manera adecuada, por lo cual la elección del guía será tarea difícil.

Es justo en este momento de la historia cuando aparece un niño que acaba de ser transferido a una escuela de la ciudad, y es un experto de los Robots, lo que lo hace la opción más viable para enfrentar el reto de devolver la paz a la ciudad; pero como es muy joven, decide aceptar la ayuda de una chica de nombre **Saki**, quien recientemente acaba de ganar el torneo de la ciudad junto con su hermano. Hasta aquí todo parece bien, pero **Saki** comienza a actuar de manera muy extraña, lo que hace que nuestro personaje principal investigue sobre su pasado y descubra un terrible secreto que ella guardaba celosamente.



Por fin aparece la acción

La principal mejora respecto a la edición de GCN es que las escenas de investigación y exploración no serán tan prolongadas, lo que deja más espacio para las batallas, punto medular del juego. El robot que vas a usar en el juego no es muy poderoso; tienes que ganarte cada una de las partes de su armamento en los campos de batalla, por lo que te sugerimos no ir desde un principio con los oponentes fuertes; busca los que puedas derrotar sin problemas primero, junta dinero y compra lo que necesites para ir paso a paso en la aventura, y recuerda que puedes hacer modificaciones a tu robot antes de cada pelea, ya que dependiendo del enemigo, la efectividad de las armas variará.





© 2006 Konami

Prepárate para el reto

Antes era muy complicado el tener que estar accediendo a menús para ajustar las piezas de tu robot, pero ahora, gracias a la pantalla táctil, se ha simplificado bastante, y sólo debes tocar la parte que quieras retirar o cambiar para conseguirlo. Otra de las mejoras más significativas es que puedes enfrentar a tu robot con el de otro amigo vía red local, ya sea que cada quien cuente su tarjeta de juego (que es la mejor opción) o que uno de los dos lo descargue de quien lo tenga, pero sentimos que así se pierde un poco el concepto que intenta inculcar el juego. Esperemos que de esta versión, la serie despunte de una vez por todas, porque siendo honestos, tiene todo para conseguirlo y así, próximamente, podamos ver **Custom Robo** en el Wii.

Lunar Knights



Konami

Antes de la llegada del Nintendo DS, era muy difícil innovar en sistemas portátiles, puesto que las capacidades de los mismos no permitían hacer gran cosa; pero esto cambió con la aparición de un juego del genio de Konami: Hideo Kojima. El título al que nos referimos es el de Boktai, para Game Boy Advance. En dicho juego representábamos a un cazavampiros, pero eso no es lo importante, sino que en el cartucho se incluyó un detector solar, el cual limitaba nuestros ataques dependiendo de dónde lo jugáramos; es decir, si estábamos en un área donde los rayos del sol nos daban directo, teníamos más y mejores ataques.







La evolución del concepto

Existieron exactamente tres versiones de esa serie y se creyó que ahí terminaría, pero por fortuna para todos nosotros no fue así y Kojima se encuentra preparando **Lunar Knights**, secuela de los **Boktai** que aparecieron en GBA para el Nintendo DS. Lo primero que pasó por nuestra mente fue qué pasaría con el sensor solar, ya que no es lo mismo incorporarlo en un juego para Game Boy Advance, donde el tamaño lo permite, que en uno para Nintendo DS; pero como siempre, Konami y el ingenio de Hideo Kojima ya habían previsto esto, y permítenos decirte que su solución es de lo más simple, pero al mismo tiempo efectiva que se les pudo haber ocurrido, pero esto te lo explicamos más detalladamente en el siguiente texto.

Un sol artificial

Al no poder incorporar un sensor en la tarjeta de NDS, se optó por que en la pantalla superior del sistema se muestre el cielo, y dependiendo de la hora que tengamos registrada en el portátil, aparece o no el sol. A los seguidores de la serie probablemente no les guste mucho este pequeño cambio, por lo que tienen una segunda opción, y ésta es insertar un cartucho de **Boktai** en la parte inferior del Nintendo DS, para que sirva como receptor y así puedas jugar en exteriores e interiores alternadamente, como se hacía de manera tradicional. Así que ahí están las alternativas: tú decides cuál elegir.



La energía solar sigue siendo fundamental pra terminar la aventura, pero ahora hay dos maneras de obtenerla.

Inicia la caza

Para esta nueva aventura se ha conservado el estilo de Acción-RPG, sólo que ahora contarás con dos personajes para completar tu misión de eliminar a los vampiros, **Lucian** y **Aaron**, ambos con cualidades distintas; por ejemplo, **Lucian** es mejor para el combate en áreas cerradas, mientras que **Aaron** tiene más aptitudes para los ataques a distancia, ya que para empezar, él usa el sable de luz, que en esta serie sería el equivalente al látigo en los **Castlevania**. Ambos cazadores los puedes cambiar según lo creas conveniente para así tener un mejor plan para afrontar los peligros.



Aléjate de la obscuridad

En esencia, los niveles son muy similares a los juegos de GBA, pero se han agregado muchos *puzzles* que debes resolver usando a los dos personajes; es algo parecido a lo que hemos visto en **Zelda: Four Swords**, pero no tan complejo. En cuanto a los monstruos que vas a enfrentar, son de un tamaño colosal, y eliminarlos no será cosa sencilla, puesto que primero debes buscar muy bien su punto débil. En resumen, **Lunar Knights** es un juego que promete ser de lo mejor del catálogo del Nintendo DS, y no sólo cuando salga, sino en general; por cierto, si todo sale conforme a lo planeado, lo tendremos por ahí de finales de año.

© 2006 Konami

Children of Mana

NINTENDO DS

Square-Enix

Hay series que a pesar de que no tienen tantas apariciones, a lo largo de los años, gracias a su calidad, se han ganado un lugar de privilegio en la industria; por ejemplo, **Earhtbound** (conocida en Japón como **Mother**) o **Tales**; pero si hay una que ha logrado cautivar a millones de jugadores alrededor del mundo es la saga de **Mana**, perteneciente al género RPG, y que a pesar de sólo contar con tres títulos reúne varios elementos que la vuelven única. Pues bien, para regocijo de todos, se está preparando una versión exclusiva para la portátil de doble pantalla de Nintendo, que utiliza casi todas las bondades del sistema para enriquecerla.





Enlazados por la vida

Para esta edición, los tres personajes principales serán **Tumble**, **Pop** y **Frick**, tres jóvenes cuyas vidas son totalmente distintas, pero que ahora deberán trabajar en equipo para descubrir los misterios que oculta la tierra mágica de Illusia. Si eres seguidor de la serie, te pudiste dar cuenta de que este argumento es algo totalmente fuera de lo común para el juego, que acostumbraba siempre girar en torno al árbol de **Mana**. Esto para nosotros es algo muy importante, ya que demuestra que el concepto da para mucho más; pero, aun así, para los que sientan que se dejó de lado la "esencia" de esta importante saga, conforme avancen encontrarán decenas de referencias y enlaces a otros capítulos de la serie, tales como **Sword of Mana** (GBA) o **Secret of Mana** (SNES).



Los efectos especiales es de lo mejor del título, te van a dejar con la boca abierta por su gran caldiad.

Siéntete libre



El modo de juego ha cambiado un poco a lo último que vimos en el Game Boy Advance, ya que ahora la acción no se limitará tanto a lugares cerrados, y podrás explorar lugares como bosques, donde las posibilidades de rutas son bastantes. En el momento de enfrentarte a los monstruos, no se cambiará la vista ni nada por el estilo, todo se desarrollará en el mismo plano, dándote la oportunidad de interactuar más en las peleas, lo que las vuelve más lucidas y emocionantes, ya que tú puedes estar combatiendo con alguien en particular mientras los otros dos niños, controlados por el CPU, estén ocupados contra otras criaturas.



En el nivel técnico, se nota que han aprovechado el poder de la consola, los gráficos son en 2D, pero con un nivel de trabajo notable; las texturas de cada elemento en pantalla como los árboles o el pasto, realmente logran adentrarte a la aventura y recrear todo un nuevo mundo dentro de tu NDS. La música, como siempre pasa con esta compañía, es magistral; se incluirán melodías clásicas y algunas nuevas, que gracias al sistema de sonido que tiene la consola prometen ser de las más memorables del género.

La pantalla táctil no es explotada tanto como en otros juegos, pero eso sí, no se siente tanto debido a que el título ofrece otros extras interesantes como un divertido *multiplayer*. En esta modalidad pueden participar tres personas descifrando *puzzles* en varios calabozos. La verdad, una magnífica opción que alarga bastante la longevidad de **Children of Mana**, pero habría sido todavía mejor si se hubiera optado por esta cualidad para el modo principal de historia. Todo indica que estamos ante un excelente juego, pero no será sino hasta finales de año cuando podamos disfrutar de esta estupenda obra, pero al menos así tienes tiempo para terminar de jugar **Final Fantasy IV**.





chikabum.com

Con nosotros Garantizado Si te llega

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

1. 
Desde tu Telcel ingresa al portal de Ideas Telcel

2. 
Selecciona la opción Comunidad Ideas

3. 
Selecciona Chikabum

4. Agreganos a tus favoritos dando un click

Ahora Descarga todo el contenido de chikabum más fácil, entra directo desde tu Telcel a wap.chikabum.com

Entretenimiento Envía la CLAVE al 72237

- Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.

Tips para Ligar — Los mejores tips para acercarte a esa persona que tanto te atrae. Envía LIGUE al 72237.*

¿Eres Naco? — Dicen que lo naco es chido. Quítate la duda y ríe a carcajadas. Envía NACO al 72237.*

Preguntas Chuscas — Descubre por qué cosas tan diferentes guardan una simpática relación. Envía CHUSCA al 72237.*

* Precio $3 por mensaje + IVA.

Tonos ¡VIVA MÉXICO! Envía la CLAVE al 7464

- Recibirás el tono en tu Telcel.
- Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Fiestas Patrias

CLAVE	CANCIÓN
1135034	Caminos De Michoacán
1130303	Cruz De Olvido
1139011	El Mariachi Loco
1130605	La Bamba
1135072	La Martina
1139040	Por Los Caminos Del Sur
1139073	Sonora Querida
1139075	Vamos A Tabasco
1133027	Volver Volver

Top Latino

CLAVE	CANCIÓN	
1130725	Amor A Medias	
1139856	Día De Enero	
1139857	Dime Ven	éxito
1130507	Don	éxito
1130329	Frijolero	
1130502	Lo Que Paso, Paso	éxito
1139914	Muñeca De Trapo	éxito
1130332	NaNaNa(Dulce Niña)	éxito
1139874	Pásame La Botella	éxito

Rock En Inglés

CLAVE	CANCIÓN	
1137034	Air	
1130724	All About Us	
1139590	American Idiot	éxito
1130728	Because Of You	éxito
1131189	By The Way	
1130709	Hung Up	éxito
1133297	Mony Mony	
1137250	Sweet Emotion	
1133183	We Are The Champions	

Electrónica

CLAVE	CANCIÓN	
1130704	Axel F (Intro)	éxito
1133007	Deja Te Conecto	éxito
1130070	El Juego	
1130108	Flash Dance	
1131118	Love Theme	
1130463	Miedo	
1133094	Mirando De Lado	
1130465	Por Ti	éxito
1133413	The Rockafeller Skank	

Infantil

CLAVE	CANCIÓN	
1133346	A La Víbora De La Mar	
1133380	Barney Es Un Dinosaurio	
1130608	El Tema Del Chavo Del 8	
1133359	Hockey Pockey	
1130353	Inspector Gadget	éxito
1133037	La Pantera Rosa	éxito
1130358	La Vecindad Del Chavo	
1131117	Los Astronautas	
1133187	Los Simpsons	éxito

Lo Básico

CLAVE	CANCIÓN	
1139889	Antes De Ver El Sol	éxito
1139850	Ay Amor Que Has Hecho	
1130730	Casa	
1130835	Creep	
1130853	Hotel California	
1130265	La Tortura	éxito
1130739	My Humps	éxito
1130817	No Te Apartes De Mi	éxito
1130740	Noviembre Sin Ti	éxito

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA V120t, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, C340, T191, T193, V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3395, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6260, 6590, 6600, 6620, 6670, 6682, 6800, 6820, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9500, 6230i, 9300i, N70, N91, N-Gage, N-GageQD; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480, X640; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z600; ZONDA ZMNG1840, ZMNG1860, ZMNG1860, ZMNG1870, ZMNG1880, ZMNG2050 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; MOTOROLA C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, T720, T720i, V171, V172, V180, V3, V300, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1410, PG3210, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W600i, W600, W810i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

Juegos Envía la CLAVE al 77577

- Recibirás un mensaje para descargar tu juego.
- Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com

Clave	Juego	Series Compatibles
1130001	Air Attack	1 y 2.
1130013	Pinball Factory	1, 2, 5, 6 y 8.
1130022		1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8.
1130047	(Nuevo)	2, 3 y 4.
1130063	Barrabrava (Nuevo)	1, 2, 3, 4, y 8.
1130064	Penalties (Nuevo)	1, 2, 4, y 8.

Equipos Compatibles: SERIE 1: NOKIA 3230, 3250, 3650, 6600, 6620, 6670, 6682, 7610, N70, N91, N-Gage, N-GageQD; PANASONIC X700; SENDO X; SIEMENS SX1. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5140, 6020, 6100, 6230, 6260, 6800, 6820, 7210, 7250, 7260. SERIE 3: SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300; SONY ERICSSON T610, Z600. SERIE 4: SONY ERICSSON K700i, K750i, W800. SERIE 5: SAMSUNG C207, E316, E630, E715, X466, X480, X640. SERIE 6: MOTOROLA T720, T720i. SERIE 8: MOTOROLA E390, E398, V300, V400, V400p, V555, V557, V600, V635. Precio $26 por juego + IVA.

Imágenes Envía la CLAVE al 56467

- Recibirás un mensaje para descargar tu imagen.
- Descarga tu imagen con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com














i1130111 i1131488 i1131489 i1130107 i1133805 i1132046 i1133738

i1131418 i1131414 i1131415 i1131501 i1133844 i1132054 i1133754

i1131409 i1131417 i1131411 i1131493 i1133858 i1132080 i1133758

Animaciones

i1132155 i1132162 i1132169 i1132170 i1133798 i1133852

Equipos Compatibles: ALCATEL 557, 756, C552, C651, C652, C750a; AMOI F8; BENQ A500, M300, M315, M350, M580a, P30, S670C, Z2; BIRD SC24, V79; BLACK BERRY 7100, 7280; DBTEL M50; HAIER P7, T3000, V7000, Z3000b; I-MOBIL F1; LG C1300, G1500, G4050, L1400, ME591, MG101, MG150, MG170, MG200, MG270, MG300d, MG530, MG610, MG800; MOMENTUM Castor, Gemini, TG7D; MOTOROLA C155, C261, C350, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E365, E380, E390, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V3, V300, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6670, 6682, 6800, 6820, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8801, 9300, 9300i, 9500, N-Gage, N-GageQD, N70, N91; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, G51e, G60, G70, GD88, X100, X300, X500, X700; PANTECH G310, G310c, G510, G700, GB210, GB310, GF260, PG1210, PG1410, PG3210, PG6100; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG C207, D500, E316, E630, E715, E736, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X460, X466, X480, X640; SENDO M551, S601, X; SIEMENS C60, C65, CF62, CX65, CX70, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1; SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300, EZ400, EZ500, EZ600, N101; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T226, T300, T310, T610, T68i, T68m, W600, W800, W810i, Z200, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600; ZONDA ZMNG1840, ZMNG1860. Precio $13 por imagen + IVA.

Polifónicos Envía la CLAVE al 7464

- Recibirás un mensaje para descargar tu tono.
- Descarga tu tono polifónico con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Fiestas Patrias

CLAVE	CANCIÓN
P1139064	Acayucan
P1135034	Caminos De Michoacán
P1139066	Corrido De Durango
P1130303	Cruz De Olvido
P1139067	El Cerro De La Silla
P1139011	El Mariachi Loco
P1135035	El Rey
P1130605	La Bamba
P1139069	La Marcha De Zacatecas
P1139040	Por Los Caminos Del Sur
P1139045	San Marqueña
P1139073	Sonora Querida
P1139054	Tristes Recuerdos
P1139075	Vamos A Tabasco

Lo Más Pedido

CLAVE	CANCIÓN	
P1135302	30 Minutes	
P1139770	Block Rockin Beats	
P1131337	Crazy	
P1139857	Dime Ven	éxito
P1130507	Don	éxito
P1139911	El Profe	éxito
P1130709	Hung Up	éxito
P1139861	Hypnotize	
P1130502	Lo Que Paso, Paso	éxito
P1139866	Miro La Vida Pasar	
P1130739	My Humps	éxito
P1130453	Nada Fue Un Error	éxito
P1139874	Pásame La Botella	éxito
P1130516	Pump It	éxito



Equipos Compatibles: ALCATEL 557, 756, C552, C651, C652, C750a; AMOI F8; BENQ A500, M300, M315, M350, M580a, P30, S670C, Z2; BIRD SC24, V79; BLACK BERRY 7100, 7280; DBTEL M50; HAIER P7, T3000, V7000; I-MOBIL F1; LG C1300, G4050, L1400, ME591, MG101, MG150, MG170, MG191a, MG200, MG270, MG300d, MG530, MG610, MG800; MOMENTUM Castor, Gemini, TG7D; MOTOROLA C155, C332, C333, C350, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E365, E380, E390, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V3, V300, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3590, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6670, 6682, 6800, 6820, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8801, 9300, 9300i, 9500, N-Gage, N-GageQD, N70, N91; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, G51e, G60, G70, GD88, X100, X300, X500, X700; PANTECH G310, G310c, G510, G700, GB210, GB310, GF260, PG1210, PG1410, PG3210, PG6100; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG C207, D500, E316, E630, E715, E736, N707, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X460, X466, X480, X640; SENDO M551, S601, X; SIEMENS C60, C65, CF62, CX65, CX70, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1; SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300, EZ400, EZ500, EZ600, N101; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K506c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T226, T300, T310, T610, W600, W800, W810i, Z200, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600; ZONDA ZMNG1840, ZMNG1860, ZMNG1870, ZMNG1880, ZMNG2050. Precio $13 por tono polifónico + IVA.

www.chikabum.com

Servicio disponible exclusivamente para usuarios Telcel. Derechos Reservados. Copyright © Enfasys Digital S.A. de C.V. México, D.F. 2002. La lista de autores está en www.chikabum.com. Atención a clientes: en el interior de la república 01800 3632747 sin costo, en la Cd. de México 5277-9794. Aplican tarifas de transporte Telcel GSM. Telcel no es responsable del servicio, su contenido o su publicidad.

telcel

MARIO VS. DONKEY KONG 2
MARCH OF THE MINIS™

© 2006 Nintendo

¡Nuevamente Donkey Kong regresa, pero esta vez no se conformará con los juguetes!

Mientras la princesa y el resto del Mushroom Kingdom no están en problemas por parte de **Bowser**, el buen plomero se encarga de administrar su propia fábrica de juguetes que se venderán como pan caliente, después de que sus memorables aventuras lo han convertido en una celebridad. En **Mario VS Donkey Kong 2: March of the Minis**, la rivalidad entre ambos personajes será nuevamente tema de primera plana, ya que **Donkey** será seducido otra vez por la belleza de **Pauline** y la raptará como en los viejos tiempos, por lo que el bigotón preparará su mejor estrategia para echar abajo los sueños de conquista de su contrincante.



El equipo de NST se sacó un diez al adaptar perfectamente el *Stylus* con el estilo de juego tan ágil y entretenido de **MvsDK2**.

La evolución del Game Boy Advance al Nintendo DS

La primera edición de **Mario VS Donkey Kong** se dio hace un par de años en el Game Boy Advance, y de cierta forma se consideró como un tributo hacia el clásico de 1981, donde el gorila se postraba en la parte superior de la pantalla y tenía en su poder a una damisela en peligro, que no era más que **Pauline**, la novia –de ese entonces- de **Mario**. Por ello, el plomero –o carpintero en aquellas épocas- tenía que cruzar múltiples retos que lo llevarían a la cima de las estructuras para tratar de rescatar a su chica. En el juego de GBA se conservaron ciertos detalles, pero se le dio un enfoque diferente que cambia a **Pauline** por los **Mini Marios** y, como antes, debes perseguir a **Donkey** para recobrar el inventario de tu empresa antes de que te vayas a la quiebra.



Nintendo ha puesto un reto mayor, ya que ahora no sólo encontrarás a los Mini Marios, sino que también habrá versiones miniatura de Peach, Toad y hasta de Donkey Kong.

Dos pantallas, doble diversión

Si quedaste atrapado ante el excelente *gameplay* del capítulo anterior, déjame decirte que ahora las cosas han cambiado para lograr un título de mayor calidad. En primer lugar, los gráficos fueron mejorados para ofrecerte escenarios coloridos, con múltiples efectos visuales y escenarios cortos, pero que forman parte de enormes zonas de la fábrica. Otro de los cambios importantes es que ahora ya no controlas directamente a **Mario**, sino que tendrás que dirigir a tu séquito de **Minis** a lo largo de cada nivel, de forma casi idéntica a como ocurre en títulos como **Lemmings** o **Pikmin**, en donde tú serías como el capitán que dirige a sus tropas hacia un lugar seguro... pero no te confíes, ya que los **Minis** no son tan inteligentes y generalmente se meten en líos hasta en los lugares menos peligrosos, requiriendo así de tu auxilio a cada instante. Tu meta será conducirlos hasta el final del escenario; mientras más rescates, más será tu poder de ataque contra **Kong**.



Ciertos elementos de la serie original de Super Mario Bros., vuelven a ser parte importante, como las plantas piraña que, si te descuidas, no dudarán en morderte.









Compañía:
Nintendo.
Categoría:
Acción.
Clasificación:
Everyone.
Jugadores: 1.

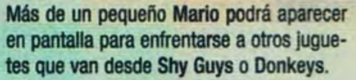
Es evidente que la pantalla táctil forma parte importante en la aventura, ya que será como una extensión de tu brazo para dirigir a los Minis; de hecho, la acción se desarrolla en esta parte, donde deberás planear tus estrategias para formarles un camino para cruzar pozos o huecos, así como para activar o desactivar puertas y compartimientos que te den acceso a monedas, corazones u otros secretos del juego.

La pantalla superior no será tan emocionante, pero en ciertos momentos te permitirá consultar las estadísticas de tu misión, mientras que en otros instantes complementará a la táctil para ofrecerte un rango más extenso de visión vertical para mostrarte la furia del gorila (jefe final de cada nivel), así como sus canales de ataque; para que te des una idea más completa, es como en aquel título llamado **Arcanoid**, donde tú (la barra) disparabas tus balas contra unas figuras similares a los Moais de la Isla de Pascua, con la pequeña diferencia de que en Mario **VS Donkey Kong 2** usarás un cañón y tus municiones serán los **Minis** que hayas rescatado con anterioridad; la meta es fácil, simplemente procura tener buena puntería para dejar inconsciente a **Donkey**. Podrá parecer sencillo, pero las cosas se complican conforme vayas ganando niveles.

Filosofía DK: Si no la conquistas... ¡ráptala!

Entre la multitud que asiste el día de la inauguración se encuentran **Pauline** y **Donkey Kong**, quien inmediatamente se enamora de ella. Tal como lo has visto en el Discovery Channel y en tus visitas al zoológico, el instinto de conquista de **Donkey Kong** sale a flote y rápidamente trata de captar la atención de la bella chica al presumirle el "popular" juguete **Mini DK**; pero ella prefiere el juguete **Mini Mario**, provocando la ira del celoso **Donkey Kong**. El simio rompe los exhibidores, destruye los juguetes y se lleva a **Pauline** hasta el piso más alto del parque de diversiones (la similitud con cualquier película de primates gigantes de los Universal Studios es mera coincidencia). Tú, como héroe indiscutible, tendrás en tus manos la ardua tarea de rescatar a **Pauline** y darle su merecido al gorila.





Más de un pequeño **Mario** podrá aparecer en pantalla para enfrentarse a otros juguetes que van desde **Shy Guys** o Donkeys.



La rivalidad entre estos dos grandes de Nintendo sigue vigente y ahora se presenta con una dosis mayor de diversión.

A lo largo de tu misión de rescate podrás notar que cada escenario tiene una ambientación diferente, justo para transportarte hacia los planos más memorables de la historia del plomero, como las tuberías, los escenarios de playa y, por supuesto, las inolvidables tierras de **Super Mario World**.

Los escenarios están repletos de obstáculos y es probable que no todos los **Minis** lleguen hasta su objetivo; muchos de ellos podrán caer a los pozos con picos o serán atrapados por las flamas que arrojan las **Piranha Plants**; trata de usar los elevadores si quieres subir o bajar a un lugar en específico; recuerda que tus juguetes son de buena calidad pero no irrompibles. También encontrarás viejos enemigos como los **Shy Guys** o los aparentemente inofensivos cangrejos que aparecían desde el primer **Mario Bros**. En pantalla podrá haber más de un **Mini Mario** y deberás coordinar tus acciones para evitar que uno de ellos quede atrapado y se convierta en una pieza más de la colección de **Donkey**.



No necesitas ser un as en los videojuegos para disfrutar esta aventura; simplemente toma el *Stylus* y guía a los pequeñines.



Si en algún momento crees que ya no hay más reto en el juego, prueba la opción para diseñar tus propios niveles; ¡está genial!



© 1994 Nintendo

Después de muchos años, **Mario** y **Donkey** vuelven a entrar en conflicto por la misma chica, **Pauline** (la primera que le conocimos al bigotón); ella no apareció en el anterior Mario VS Donkey, pero sí en la legendaria versión de Arcadia de principios de los años 80, y unos años después fue suplantada por la **Princesa Peach**. El nombre de **Pauline** se origina de una serie de películas de los años 30 llamada **The Perils of Pauline**, donde se presentaba a una damisela en peligro constante. En inicio rubia (y conocida simplemente como "La chica" en la versión de Arcadia de Donkey Kong), **Pauline** apareció en algunos episodios de **DK** de **Saturday Supercade** en los inicios de los años 80 y resurgió con cabello negro para el juego de **Donkey Kong** de Game Boy (1994). Incluso se hace referencia directa a ella en la película **Super Mario Bros.** (1993).



Usa el *Stylus* para hacer que los **Minis** cobren vida y después guíalos hacia su salvación; si alguna criatura se interpone en tu camino, usa tus armas tradicionales como martillos, flores de fuego y otros ítems que te harán recordar cada título de **Mario Bros.** que hayas jugado. Otro detalle característico que se manifiesta en **March of the Minis** es que podrás lograr puntajes elevados dependiendo de las acciones que hagas; por ejemplo, si consigues que los juguetes lleguen de forma ininterrumpida (grupal), acumularás puntos como antes lo hacías al lograr una reacción en cadena que no sólo elevaba tu puntaje, sino que incluso agregaba una vida a tu contador.

Lo bueno viene en frascos pequeños

Si crees que los cuates de Nintendo no pusieron el suficiente reto a los niveles del juego, y piensas que tú podrías superarlos... deja de imaginarlo y checa la opción de edición de mapas; aquí tendrás la oportunidad de generar tus propias plataformas, elegir obstáculos y agregar tantos enemigos o peligros como creas conveniente; por la variedad de materiales no te preocupes: hay tantas variantes y combinaciones como tu imaginación te lo permita. Una vez que hagas un mapa, podrás enviarlo a tus cuates vía local o a todo el mundo a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo para que la comunidad mundial conozca tus habilidades; así también tú podrás descargar los mapas diseñados por otros usuarios, checar el sistema de calificaciones de un jugador y acceder a bonus adicionales, un extra bastante atractivo que la versión pasada –por obvias razones- no tenía.





Con este nuevo título, los cuates de Nintendo Software Technology siguen su racha de éxitos al poner en nuestras manos la secuela de **Mario VS Donkey Kong**. El juego es realmente sencillo de jugar y debido a ello no necesitarás ser un veterano en los videojuegos, sino que podrás pasarte un buen rato tal como ocurriera hace más de 20 años en las salas de Arcadia... el punto a favor es que aquí no requerirás monedas y tanto el aspecto gráfico como el sonoro quedaron como anillo al dedo para el estilo de juego. Así que ya sabes, si quieres un título de destreza con conceptos clásicos y tendencias novedosas, esta aventura está perfecta para ti.

Entrevista con Yukimi (Munchkin), Director de juego*, e Ikebata, Productor Asociado**

Club Nintendo: ¿Cuál fue el mayor reto para el desarrollo de **Mario VS. Donkey Kong 2?**

Munchkin: Para todos (as) en el equipo, este fue su primer proyecto para Nintendo DS, así que empleamos una parte del tiempo en investigar cómo y qué cualidades del DS deberíamos emplear en el juego. Lo que queríamos lograr era crear un título que utilizara las capacidades del sistema portátil, así como también se incorporara al concepto de "*Touch Generation*" de NOA.

CN: ¿A qué se debe el cambio tan radical en *gameplay* respecto a la versión anterior? Es decir, de un estilo similar al clásico **Donkey Kong** de 1981, a un concepto tipo **Lemmings** para esta versión de Nintendo DS.

Munchkin: De hecho, nuestro concepto de desarrollo no fue: "¡Vamos a crear una secuela!". Así que para nosotros, el juego no ha cambiado realmente desde su versión anterior. Cuando iniciamos el proyecto, quisimos hacer tres cosas. 1) Crear un videojuego portátil; 2) Tener a muchos personajes pequeños que aparecieran en la pantalla; 3) Crear un título fácil y que puedas jugarlo por periodos largos.

Cuando estuvo lista la primera versión jugable, tuvimos una charla con nuestro productor, Tanabe-san, y decidimos usar la franquicia de **Mario** y a **Donkey Kong** para este proyecto porque pensamos que encajaba a la perfección. El nombre del juego se definió en marzo y había varios candidatos (muchos además de **Mario vs. DK2**), y al final, Iwata-san eligió a este título como el definitivo.

Así que no inició como un proyecto de secuela para **Mario vs. DK**. Nosotros creamos los fundamentos del juego en primera instancia y posteriormente se convirtió en un producto llamado "**Mario vs. Donkey Kong 2**".

CN: A pesar de que este es el segundo título de **Mario VS Donkey Kong**, notamos que ya cuenta con bastantes seguidores; ¿crees que llegue a convertirse en una de las franquicias recurrentes de Nintendo?

Munchkin: Por supuesto. Si hay suficiente demanda por parte de los fans, nos encantaría darle respuesta a sus peticiones.

CN: ¿Por qué se limitaron a usar la conexión Wi-Fi de Nintendo para intercambiar mapas o bonus y no para una modalidad *multiplayer*?

Munchkin: No lo consideramos como una "limitante" para ciertas funciones. Nosotros no lo incluimos porque la naturaleza de este juego no es como la de un típico *muliplayer* con su modo de batalla. Este es un juego en el que el jugador deberá buscar la solución para resolver los acertijos y así avanzar en la escena; así que nos enfocamos en el modo individual. De cualquier manera, pensamos que podíamos crear un tipo de modo *multiplayer* diferente que le permitiera al jugador compartir sus propios y originales juegos con otros, usando el modo de edición de niveles (Construction Zone). Los jugadores pueden intercambiar o compartir sus creaciones al usar ya sea el modo Wi-Fi o la cualidad de *Multi-Card*.

CN: Para esta secuela, la chica en peligro es nuevamente **Pauline**. ¿Por qué decidieron regresar a este personaje en lugar de utilizar a **Peach**?

Munchkin/Ikebata: Incluso desde que el juego original de **Donkey Kong** nació hace más de 20 años, la chica que siempre ha secuestrado **Donkey** es "**Pauline**". Por lo que –como forma de tributo a los juegos del pasado- decidimos usar los mismos aspectos, incluyendo a **Pauline**.

CN: Ahora que ha vuelto la rivalidad clásica de **Mario y Donkey**, ¿esto se reflejará en otras franquicias (**Mario Party**, **Mario Tennis**, etc.), o será un concepto exclusivo para la serie de **Mario VS. Donkey Kong**?

Ikebata: La rivalidad no será un concepto exclusivo para este título. De hecho, en el futuro podrás ver esta rivalidad en otros títulos o franquicias.

CN: El primer título era muy divertido, pero no tan largo como muchos quisiéramos. ¿Tomaron esto en cuenta para la secuela?

Munchkin: Uno de nuestros conceptos de juego fue enfocarse en la cualidad de que el juego fuera fácil de jugar para el sistema portátil. Lo creamos de tal forma que cada escena te lleve menos de 30 segundos para los niveles fáciles y un máximo de cinco minutos incluso para los más difíciles en resolverse en el modo principal del juego. Lo que intentamos conseguir es que el jugador pueda participar en una o dos escenas en su tiempo libre, en lugar de hacer que se enfrente al juego durante periodos largo.

CN: ¿Habrá alguna opción para publicar los mejores mapas en alguna página de Internet, así como en su momento lo han hecho con **Metroid Prime Hunters** o **Tony Hawk Sk8land**?

Ikebata: Actualmente estamos discutiendo con el equipo de NintendoWiFi.com para ver lo que podemos hacer. Los detalles aún no se han finalizado.

CN: ¿Qué fue lo que más les gustó durante el proceso de desarrollo de este juego?

Munchkin: El momento más feliz para mí fue cuando supimos que podíamos usar al Mini Mario como personaje principal del juego. Mini Mario fue el nuevo personaje que creamos mientras desarrollábamos el primer **Mario vs. Donkey Kong** y, por consiguiente, es muy apreciado por todos los del equipo. De cualquier modo, nosotros queríamos utilizar a dicho personaje en algún proyecto futuro.

También, el crear los elementos de los *puzzles* es extremadamente difícil, pero es igualmente un trabajo agradable. Esta vez, los jugadores pueden tener la misma experiencia que nosotros tuvimos cuando usen el editor, así que esperamos que también se diviertan mucho al usarlo. Lo que más me agradó, fueron todos los que formaron parte de este equipo de desarrollo.

CN: Ahora que las grandes franquicias de Nintendo están siendo trasladadas al Wii, ¿tienen planeado ustedes una adaptación para este innovador sistema?

Munchkin: No sé mucho sobre el futuro, pero creo que algunos juegos quedan mejor en el Nintendo DS, y desarrollaremos juegos para el Wii que vayan más acordes con sus características.

CN: El uso del *Stylus* queda perfecto para el estilo del juego, ¿por qué no lo complementaron con el uso del micrófono para dar comandos de voz como en **Nintendogs** u **Odama**?

Munchkin: Sí. Nosotros tratamos de crear un juego el cual puedas "controlar sólo con el *Stylus*". Invertimos mucho tiempo y esfuerzo para garantizar los mejores resultados en las cuestiones de la pantalla táctil. Me agrada escuchar que piensas que funciona "perfectamente en el juego". Los comandos de voz son divertidos, así que desearíamos poder usarlos, pero en su lugar, decidimos dedicar más tiempo para el desarrollo del *Stylus*.

CN: Ahora que este proyecto está completo, ¿en qué se encuentran trabajando actualmente? ¿Quizá algo para Wii?

Munchkin: Todavía estamos trabajando en ello. Este proyecto aún no se ha terminado para nosotros.

Nuestro plan por ahora es terminar la versión norteamericana; después trabajar en la europea y japonesa. Posteriormente, necesitamos iniciar la creación de nuevos niveles para NintendoWiFi.com. Luego sería maravilloso tener unas vacaciones (esperemos). En cuanto al siguiente proyecto, necesito tener otra charla con el equipo.

CN: ¿Un último comentario para Club Nintendo?

Munchkin: Estamos muy orgullosos del título "**Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis**". Es un juego que llegará a un amplio rango de gente, sin importar si son hombres o mujeres. Nos encantaría que mucha gente en el mundo lo disfrutara y se divirtiera al jugarlo. Gracias.

* Nintendo Software Technologies
** Nintendo Co. Ltd.








Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite

MARIO™ HOOPS 3 on 3

LA DUELA AL ROJO VIVO!

¿Recuerdas ese hitazo de SNES llamado **Super Mario RPG**? ¡Claro! Esa joya fue una obra de arte y llegó a nosotros gracias al trabajo de Nintendo y Square. Después de un buen rato de espera, Square-Enix y Nintendo nuevamente se han puesto a elaborar un nuevo juego el cual estamos seguros que será un clásico desde el día de su lanzamiento. En esta ocasión, el plomero bigotón favorito de todos no experimentará la emoción de un RPG, sino la adrenalina y velocidad del deporte ráfaga; **Mario Hoops 3 on 3** llegará a nuestros Nintendo DS en noviembre de este año; toma el balón y prepárate a comenzar a jugar el básquetbol con *Stylus*.

- Compañía: **Nintendo.**
- Desarrollador: **Square Enix.**
- Clasificación: **Deportes.**
- Categoría: **Everyone.**
- Jugadores: **1-4.**



El básquetbol como nunca lo habías jugado

Existen muchos juegos bastante buenos basados en los deportes más populares como el futbol, básquetbol, tenis, etc., pero sin duda las versiones en donde el protagonista es **Mario** tienen un toque especial que los hace muy divertidos y aptos para toda la familia. Al combinar las reglas de cada deporte y los elementos y personajes de la franquicia más famosa de Nintendo, se obtiene un resultado sorprendente muy recomendable, inclusive para quienes no sean fans de dichos deportes. **Mario Hoops 3 on 3** es la más nueva competencia en donde **Mario** y sus amigos -y enemigos- se enfrentan en emocionantes partidos de básquetbol, pero en esta ocasión se aprovechan las características del Nintendo DS para crear una experiencia como ninguna otra en algún sistema portátil o casero.



Entra al juego

Si has jugado títulos anteriores como **Mario Power Tennis** o **Mario Strikers**, sabrás de antemano que Nintendo siempre mezcla el estilo característico de los personajes del Mushroom Kingdom para crear nuevas formas y reglas de participar en las competencias. En **Mario Hoops 3 on 3** no se deja a un lado esta tendencia, por lo que encontrarás a los personajes jugando básquetbol en canchas tan raras como una en la playa. Obviamente ciertas cosas están pensadas para romper un poco las normas comunes del deporte; ¿te imaginas un partido con un balón en llamas? ¡Pues en **3 on 3** esto es cosa cotidiana!



¡Bota el balón! Como te comentam anteriormente, el *Stylus* juega un papel importan en Mario Hoops 3 on 3; toda la acción se control prácticamente con el Pad y con este aditamento de u forma muy dinámica y divertida. El Control Pad te sir para mover a tu personaje por la pantalla, el cual bota balón automáticamente. Al tocar la pantalla con el *Styl* puedes hacer que el personaje gire y ejecute movimient defensivos de acuerdo con la posición en donde sitúes accesorio. Con un poco de práctica podrás dominar e sistema de juego y paulatinamente desplazarte por cancha sin necesidad de pensar tus movimientos; contro a Mario y sus compañeros será tan natural como camin

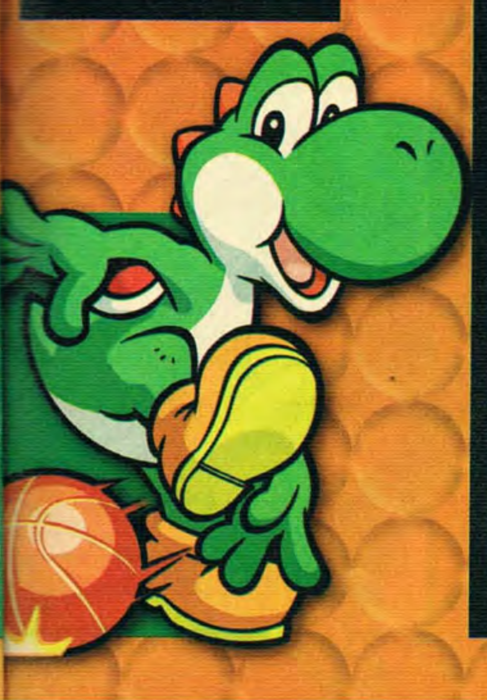
3 on 3

Tal y como el título lo indica, en **Mario Hoops 3 on 3** debes elegir a tres personajes en tu equipo, quienes enfrentarán a otra tercia de jugadores en la duela; esto es algo común en juegos donde el deporte tiene cambios para hacerlo más extremo. Como es de esperarse, varios *Power-Ups*, como las famosas conchas rojas o los **Bob-ombs**, te servirán para atacar a tus oponentes y obtener momentos de ventaja para ejecutar jugadas más peligrosas o tiros sin tener tanta presión. Y debemos olvidar otro de los ítems típicos del mundo de **Mario**: las monedas; en esta ocasión te ayudarán para diversos propósitos, pero principalmente son útiles dentro de los partidos, pues con ellas podrás incrementar la puntuación al encestar un tiro.



© NINTENDO 2006

Como los demás juegos de deportes extremos de **Mario**, ¡en **3 on 3** te divertirás en grande!



¡Yo te conozco!

Bowser, **Bowser Jr.**, **Daisy**, **Diddy Kong**, **Donkey Kong**, **Luigi**, **Mario**, **Peach**, **Waluigi**, **Wario** y **Yoshi** son los personajes a elegir en esta divertida contienda de básquetbol; obviamente cada uno tiene su propio estilo, características y habilidades diferentes de los demás. Te recomendamos jugar con todos para conocerlos bien y veas con cuál te acomodas mejor; claro que es muy común que aprenda uno a jugar con su personaje favorito y... un momento, ¿¿personajes de Square-Enix?! Así es: **Black Mage**, **White Mage**, **Sabotender**, **Ninja** y **Moogle** son los jugadores de parte de esta afamada compañía que han entrado también a los torneos de **Mario Hoops 3 on 3**; si eres fan de **Final Fantasy**, reconocerás inmediatamente a todos estos guerreros; esta es una razón más para probar **3 on 3**.









¡Defiende, pasa, tira!

El *Stylus* se emplea para controlar el balón con una soltura más allá de los juegos de básquetbol comunes; estando en la ofensiva, puedes ejecutar pases al deslizarlo hacia tus compañeros, y para lanzar el esférico a la red es necesario hacerlo hacia arriba o abajo. En la defensiva, al mover el *Stylus* hacia arriba te hace brincar, y al hacerlo hacia abajo permite al jugador tratar de robar el balón al contrario. Adicionalmente, el botón L sirve para realizar el cambio entre tu equipo, y los botones del lado derecho de tu DS no serán empleados para nada. Estos controles también se usan en los tiros libres y en la práctica.

Varios personajes están listos para participar en **3 on 3**, incluyendo los de Square.

Todo se vale

Los ítems son un elemento muy recurrente en los deportes extremos de **Mario**; éstos pueden encontrarse en cajitas sorpresa como en la serie de **Mario Kart**. Hay una diferencia importante en cuanto a la forma de usarlos durante el partido; en lugar de activarlos y lanzarlos presionando un botón, en **3 on 3** tienes que deslizar el *Stylus* en la dirección del oponente para atinarle y causarle daño. Los ítems son similares a los que encontrarás en otros juegos de **Mario** como las conchas rojas y azules, por ejemplo. ¡Recuerda también que cada personaje tiene su tiro especial para pulverizar a tus oponentes en la cancha!



¡Vaya juego!

Mario Hoops 3 on 3 nos dejó sorprendidos por su excelente e innovador *gameplay*, así como la incursión de los personajes de Square-Enix para darle un enfoque más profundo al juego. Al igual que otros títulos de deportes extremos de **Mario**, es muy divertido y recomendable para toda la familia. Nos preguntamos cómo sería si hubiera en un futuro no muy lejano un **Mario Hoops** para Wii, pero tal vez nos estemos adelantando demasiado a los hechos; por lo pronto, vale la pena darle una buena oportunidad a **3 on 3**; ¡no te arrepentirás!



Multiplayer

La opción para invitar a tus amigos a una buena reta de **Mario Hoops 3 on 3** no podía faltar. Conéctate con otras tres personas para tener un encuentro en los diferentes modos *multiplayer* de este gran título; tendrás a tu disposición partidos amistosos, torneos o simples pero entretenidos minijuegos para cuatro jugadores simultáneos. Como ya es costumbre, la diversión en los juegos de **Mario** está garantizada.

Rankings



Crow: 8.0

Son muchos los factores que me hicieron voltear la mirada hacia **Hoops 3 on 3**, primero que nada, como el crossover entre Nintendo y Square-Enix para incluir personajes de **Final Fantasy** en el juego; también el hecho de que tuviera tiros de fantasía y poderes como en los otros títulos de deportes. Pero lo que me detuvo un poco fue la forma de jugarlo... todo se hace con el *Stylus*. Quizá parezca complicado o mejor dicho raro la primera vez que mandas un pase rozando la pantalla táctil, pero con el tiempo aprenderás a querer a este novedoso y único estilo de juego.

Master: 8.5

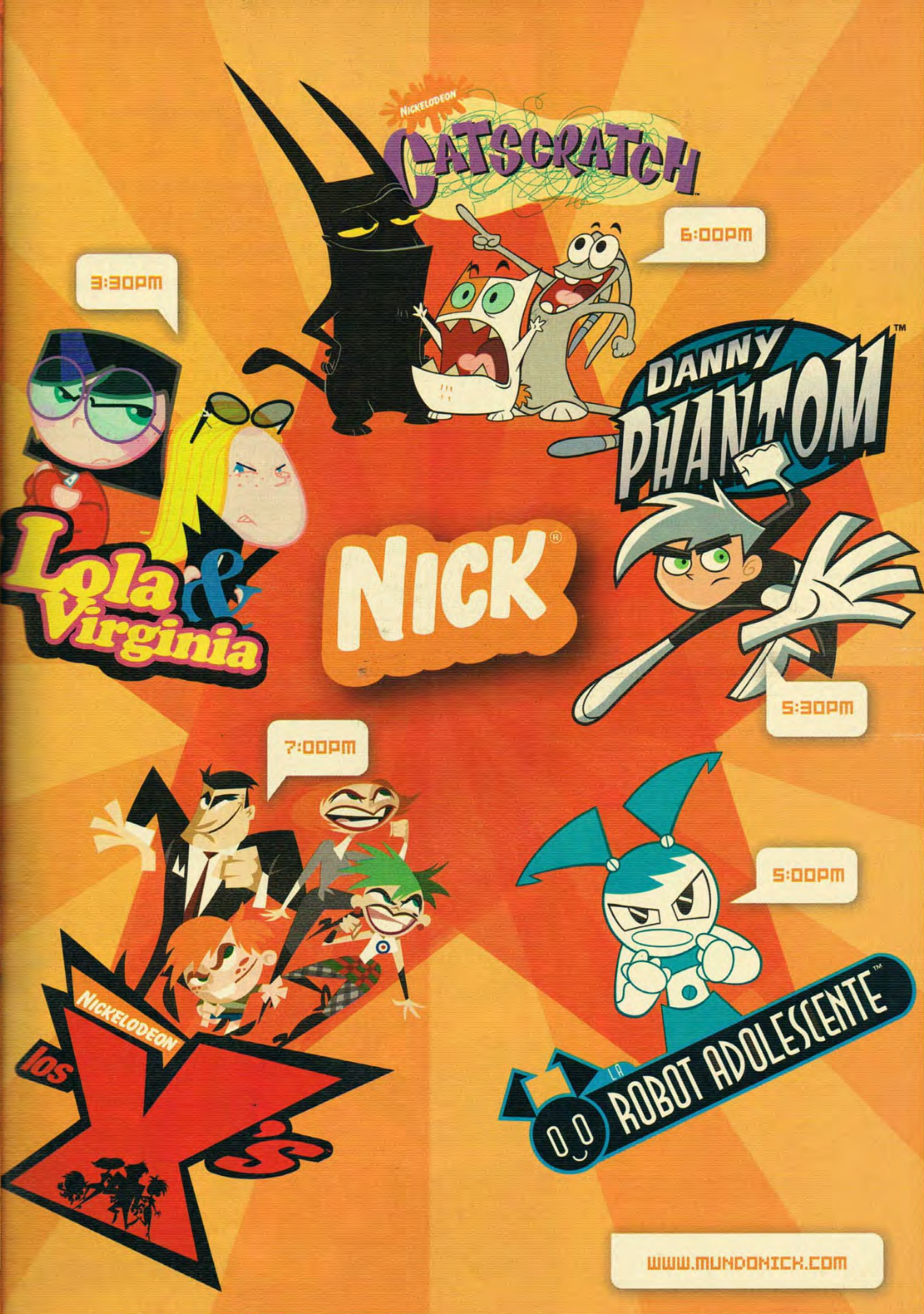
Creo que cada vez le faltan menos deportes a **Mario** en los cuales aparecer, pero por fortuna, siempre son excelentes títulos, y **Mario Hoops 3 on 3** no es la excepción. Me recordó un poco a los **NBA Jam** de Super Nintendo, pero aquí contamos con una mejor movilidad, además de que el uso del *Stylus*, en combinación con el Pad, da una muy grata experiencia. Mención aparte merecen los tiros especiales, muy espectaculares, sólo que como los marcas con la pantalla táctil, a veces no son tan frecuentes como quisiéramos.

Panteón: 9.5

En lo personal, los juegos de deportes nunca me han llamado la atención; pero cuando se trata de versiones extremas de los mismos, ¡es cuando sí me alisto para comenzar a retar! Al principio me extrañó el hecho de que **Mario Hoops 3 on 3** fuera para NDS y no para GCN, pero al ver cómo innovaron con el *gameplay* y aprovecharon las características del sistema, comprendí el porqué de esta decisión. Lo recomiendo muchísimo para todos los fans de **Mario** y del básquetbol; ¡no se lo pueden perder!



1 10



NICKELODEON
CATSCRATCH
6:00PM
3:30PM
DANNY PHANTOM
Lola & Virginia
NICK
5:30PM
7:00PM
5:00PM
NICKELODEON
los X's
LA ROBOT ADOLESCENTE
WWW.MUNDONICK.COM

Compañía:
Lucas Arts/TT Games.
Desarrollador:
Traveller's Tales.
Categoría:
Acción/RPG.
Clasificación:
Everyone.
Jugadores: 1-2.



LEGO STAR WARS II
THE ORIGINAL TRILOGY



¡Toda la acción y emoción de la trilogía original, con un toque de buen humor!

Star Wars es una franquicia que a muchos enloquece pero que a otros les es indiferente; sin embargo, se ha colocado como uno de los conceptos que tienen más tela de donde cortar, logrando un sinfín de juegos que nos han llevado a explorar la emoción de las películas o historias alternas, siempre con la seriedad y respeto que merece la saga. Pero la idea de LEGO desde su última incursión en los terrenos de George Lucas optó por romper esquemas, aflojarse un poco la corbata –o en este caso el traje de **Jedi**– y ponerle la gracia y comicidad que nadie más había intentado. La primera entrega nos mostró el camino de la segunda trilogía, donde descubrimos a grandes héroes como **Obi-Wan** y **Yoda**, o enemigos de la talla de **Darth Maul** o el misterioso **General Grievous**, y ahora, en la trilogía original, TT Games nos pondrá al filo del asiento al transportarnos al campo de batalla para conocer a los rebeldes que enfrentarán al imperio comandado por **Darth Vader**.

Vive nuevamente la historia a casi 30 años de su creación

Los últimos tres capítulos de **Star Wars** (**IV, V, VI**) son los más memorables y entrañables para los fans por su parte histórica; además, quién no recuerda las clásicas aventuras de **Luke Skywalker** y **Han Solo** en busca de vencer la tiranía del imperio, o las espectaculares batallas intergalácticas a bordo del Millenium Falcon, una vieja pero veloz nave que **Solo** le ganó a **Lando Calrissian** en una apuesta. De estas cintas se han hecho varias adaptaciones para NES, Game Boy e incluso SNES, siendo la consola de 16-*bit* donde brilló más la serie. Años más tarde se siguieron creando juegos, pero éstos se basaban en historias alternas o en la segunda trilogía; ahora, con la magia de LEGO, volveremos a las raíces, conservando los aspectos únicos que hicieron de la entrega anterior un éxito y añadiendo otros tantos que seguro te fascinarán.

LEGO Star Wars II te pondrá en primera fila de la batalla de la Alianza Rebelde que planea desmantelar al Imperio Galáctico y reconstruir una galaxia que se encuentra destrozada. La historia abarca los últimos tres capítulos de la saga de **Star Wars**; desde el primer acercamiento de **Luke Skywalker** con **Obi-Wan** y su primer intento por destruir la Death Star, para posteriormente combatir en una de las más asombrosas batallas en las heladas tierras de Hoth y emprender su búsqueda por el maestro **Yoda** en los pantanos de Dagobah y, tiempo después, volver a enfrentar cara a cara a los comandantes del Imperio en otra batalla espacial, o en los bosques de Endor.

© Lucas Arts 2006

Más de 100 personajes clásicos de toda la saga

En **LEGO Star Wars II** contarás con poco más de 50 personajes para iniciar el combate, todos ellos distinguidos por la singular forma de LEGO de caricaturizar a los héroes y villanos de tal forma que parezcan piezas de juguete propios de la marca o incluso con un aspecto similar a un PlayMobil. Lo agradable es lo cuidadosos que han sido para respetar los detalles como estilo de cabello, vestuario y armamento, que notarás inmediatamente en el momento en que vayan apareciendo en escena. ¿Crees que 50 son bastantes? Pues no es así, ya que también se incluirán (si tienes un archivo grabado **-LEGO Star Wars: The Videogame-** en tu tarjeta de memoria) otros 50 integrantes extraídos directamente de la versión anterior, que podrás importar a tu lista final.


JawaSpa: Porque hasta los androides necesitan un buen masaje.


¡Cuantas veces te he dicho que no soy de Tabasco...! ¡Soy de Tatooine!

Y como sabemos que tu creatividad e imaginación siempre están trabajando, TT Games agregó un detalle que será de tu total agrado. Con el sistema de personalización tú podrás generar a tu personaje especial con las características que más te agraden e incluso mezclando las partes del cuerpo para generar tus propios diseños; por ejemplo, un Wookie con cabeza de **Obi-Wan** o un **Stormtrooper** con cara de Yoda, ¡eso sí que sería algo no antes visto! Cada personaje cuenta con ataques propios; por ejemplo, **Luke**, **Leia** y **Han** afinarán su puntería con sus pistolas, mientras que **Chewbacca** hará gala de su fuerza para desprender los brazos (de juguete) de sus enemigos; **Darth Vader** aplicará su conocimiento en la fuerza para golpear a quien se interponga en su camino, los **Jawas** deshabilitan a los androides con sus armas de ionización y los cazadores como **Boba Fett**, **Bossk** y **IG-88** arrojarán detonadores térmicos para eliminar a un grupo de enemigos o destruir parte del escenario.

EL VIEJO TRUCO DE LOS JEDI DE CONTROLAR LA MENTE SIGUE VIGENTE EN ESTA ENTREGA, PERO NUNCA HABÍA SIDO TAN DIVERTIDO... ALGUNOS **JAWAS** SE PARARÁN DE CABEZA O INCLUSO LOS RUDOS Y CUADRADOS **STORMTROOPERS** SENTIRÁN EL EFECTO "LINDA BLAIR" CUANDO SUS CABEZAS GIREN UNA Y OTRA VEZ.

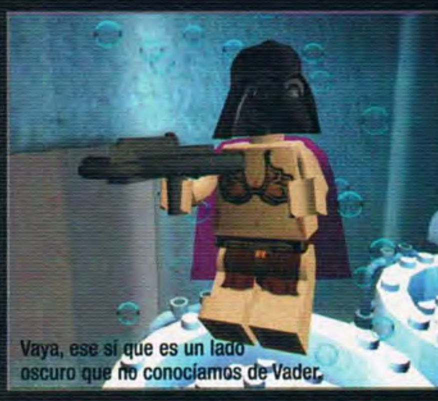


¿Te persiguen los cazas imperiales? ¡Escapa a la velocidad de la luz!

Aunque el Falcon Millenium parezca una chatarra, aún tiene suficiente potencia para enfrentar las misiones contra el Imperio; claro está, de repente necesitará un "golpecito" para echarla a andar, pero seguirá siendo una de las naves más veloces. Los vehículos en general son pieza fundamental en el desarrollo de la historia de **LEGO Star Wars II**, tanto así que se han integrado al *gameplay* naves como X-Wing, AT-ST, Speed Bikes y en sí, los vehículos que viste a lo largo de la primera trilogía. Así como ocurre en **Grand Theft Auto**, aquí puedes subir o bajarte de la nave (o criatura) en el momento en que tú quieras. ¿Te imaginas controlar la AT-ST en Endor o el Landspeeder de Luke en MosEisley?

Hay misiones que en su totalidad requieren del uso de las naves, como el ataque a la Death Star o la batalla de Hoth (la disfrutarás tanto o más que aquella vista en **Shadows of the Empire**); aquí no se tratará simplemente de apuntar y disparar, sino que necesitarás explorar los amplios escenarios en busca de los objetivos que te imponga la misión. De hecho, las locaciones en general cuentan con un diseño amplio, mismo que te servirá para recorrer punto por punto las ciudades ya sea en el modo ordinario o en el *free play*, en el cual tendrás disponibles todos los personajes y vehículos que hayas conseguido a lo largo de tu travesía.

ALGUNOS DE LOS PERSONAJES QUE REGRESAN PARA ESTA SEGUNDA AVENTURA CONTARÁN CON NUEVAS HABILIDADES; POR EJEMPLO, R2-D2 SE VALDRÁ DE SU PERISCOPIO PARA VER HACIA DÓNDE SE DIRIGE MIENTRAS NAVEGA POR LOS PANTANOS DE DAGOBAH.


Vaya, ese sí que es un lado oscuro que no conocíamos de Vader.


No sólo en Mortal Kombat hacen Fatalities.

EN EL MODO FREE PLAY PODRÁS EXPERIMENTAR LA ACCIÓN DE LA TRILOGÍA ORIGINAL DE UNA FORMA NO ANTES VISTA, AL IMPORTAR ALGÚN PERSONAJE EN LOS NIVELES TERRESTRES O CAMBIAR LOS VEHÍCULOS QUE USARÁS EN EL ESPACIO, LOGRANDO QUE, POR EJEMPLO, **DARTH MAUL** SE CONVIERTA EN UN HÉROE DE LA COMUNIDAD REBELDE O QUE ATRAVIESES LA SEGURIDAD IMPERIAL PARA LUEGO DESTRUIR LA DEATH STAR CON EL TIE FIGHTER.


Odio tener las manos en forma de portavasos... todo se me resbala.


Revive esos grandes momentos sobre las más poderosas naves del Imperio.

En la versión anterior de **LEGO Star Wars** podías armar tus propios vehículos con los *"minikits"* que encontrabas escondidos en los niveles de juego, pero dichas creaciones sólo se quedaban estacionadas; ahora no sólo podrás crear mejores autos, sino que incluso poner sus motores a prueba en algún nivel de bonus. Ahora bien, si se te acaba el combustible, no te preocupes, existen varias criaturas como el tauntauns de Hoth o las banthas de Tatooine que te transportarán a donde quieras o te ayudarán para alcanzar sitios elevados.

Que la fuerza los acompañe

Sabemos que un **Jedi** es capaz de librar la mayor de sus batallas por sí solo, pero nunca está por demás alguien que te ayude a patearle el trasero a los soldados del Imperio. En **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** existe la opción para participar en una modalidad cooperativa que te permitirá –junto con un amigo- explorar todos los rincones del juego mientras luchan mano a mano con sus mejores trucos **Jedi**. En muchas ocasiones, la cámara es un punto negativo para este estilo de juegos que pretenden llevar el ángulo cooperativo de forma innovadora, pero generalmente algo falla y la cámara termina siendo tu peor enemigo. Aquí no ocurre así; de hecho, para que tengan un mayor rango de ataque, la cámara se expandirá, dejándolos en movimiento libre y justo para que aprovechen los espacios del escenario sin limitaciones.


Aunque en esta ocasión Rancor es de menor escala... su furia es igual de grande.


¡Todos los personajes principales de la primera trilogía, ahora al estilo LEGO!

¿Supera a la versión anterior?

Rompiendo la afirmación que las segundas partes no son buenas (salvo **Empire Strike´s Back**), en **LEGO Star Wars II** pasarás muchos momentos llenos de acción y humor como pocas veces se había logrado en una adaptación de **Star Wars**. Con respecto a la versión anterior (que incluía una adaptación de los primeros tres episodios), sí notamos una enorme mejoría, más que nada en *gameplay* y extras del juego, como la opción para personalizar a tus personajes o el hecho de ofrecer planos más extensos y con mejor manejo de los vehículos. El aspecto gráfico no sufrió un cambio significativo, manteniendo el *look* que vimos hace un año. La acción se desarrolla en perspectiva de tercera persona y se juega perfectamente en ambos modos (individual y cooperativo). Quizá las misiones sean un tanto fáciles de conquistar, pero la verdadera diversión radica en la capacidad que tiene el juego de hacerte volver a recorrer los escenarios con las creaciones que hayan salido de tu ingenio.

RANKING

MASTER 8.0

Yo no soy tan fanático de estas películas como lo son Crow o Panteón, y la verdad es que no me gustan tanto; pero desde los años del Super Nintendo se han logrado muy buenos juegos, y **LEGO Star Wars: The video Game** lo viene a ratificar. Para empezar la cantidad de personajes es francamente impresionante, más de 100, y lo mejor es el hecho de que podrás compartir la aventura con tu hermano o un amigo, en un modo cooperativo bastante bueno, que te hará recordar la época dorada de este estilo; y por si aun así se te hiciera poco, la variedad de escenarios es sorprendente: existirán misiones a pie al estilo de **Final Fight**, o las típicas de combates aéreos, muy recomendables para fans.



CROW 9.0

Desde el momento en que veas lo divertido que es esta versión de **Star Wars** no pararás de jugar; la historia es por demás interesante y digo, cómo no va a serlo si su corazón se centra en la trilogía más exitosa de la serie. Me agrada mucho que pusieran especial atención a los detalles clave de las películas y las incluyeran en el juego. Las misiones son extensas y repletas de acción ya sea individual o cooperativa. Quizá el único punto malo que le noto es el breve espacio que dedicaron a cada episodio, pero se comprende plenamente si tomamos en cuenta que se tenían que resumir tres películas en un mismo videojuego.



PANTEÓN 10

Yo soy un gran fan de **Star Wars**, de Lego y de los videojuegos; de manera que comprenderás mi emoción al enterarme de la salida de la segunda entrega de **Lego Star Wars** para el Nintendo GameCube, la cual contiene las tres historias de la trilogía original, con todo el sentimiento de **Star Wars** y el humor y estilo de Lego. ¡Lo mejor de todo es que tiene un modo cooperativo para duplicar la diversión! No puedes perderte esta grandiosa joya para tu GCN, créeme que vale la pena, al igual que el primer **LSW;** aun si no eres fan de SW o de Lego, ¡quedarás encantado con **LEGO Star Wars II**!

1 ■■■■■■■■■■ 10

México
14:21 PM

Maui
9:21 AM

Londres
8:21 PM

nintendo
Wi-Fi
connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

Seattle
12:21 PM

¡ES FÁCIL!

1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.

2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.

MARIOKART DS

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

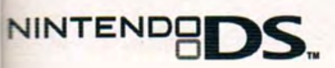
Animal Crossing Wild World

METROID PRIME HUNTERS

NEW

TETRIS DS

NEW



www.NintendoWiFi.com

GALERÍA

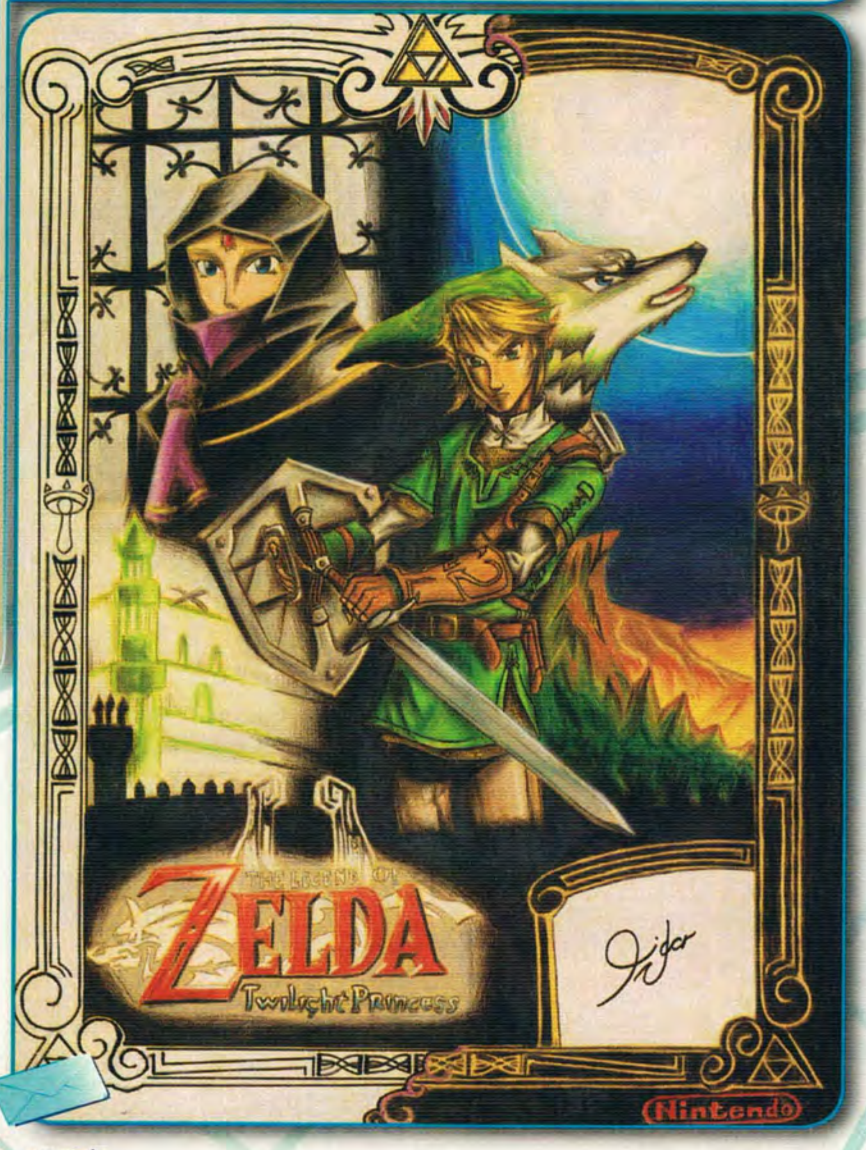
Nuestros amigos artistas se lucieron con la selección de obras de arte que hicieron favor de enviarnos a nuestras oficinas para dejarnos sorprendidos con sus excelentes trazos, maravillosa gama de colores y un derroche de inventiva para plasmar sus ideas en los sobres que recibimos. Nos llena de orgullo el poder compartir todos estos magníficos dibujos con todos los lectores de nuestra revista. No esperes más, tú también puedes ver tus trazos aquí.

ARTE DEL MES

Edgar Isaí Ramírez M.

Reynosa, Tamaulipas

El nivel de detalle de este buen dibujo y su gran manejo de las sombras y colores lo hicieron un digno merecedor de ser el Arte del Mes de septiembre. Al igual que Edgar, todos estamos ansiosos por tener nuestros **Twilight Princess** en nuestros hogares para vivir una nueva aventura del héroe legendario, **Link**. Ojalá sigas enviándonos más obras de arte como ésta para engalanar nuestra galería y que todos puedan apreciarlas.



Marlene E. Ruiz Chávez

Silao, Guanajuato



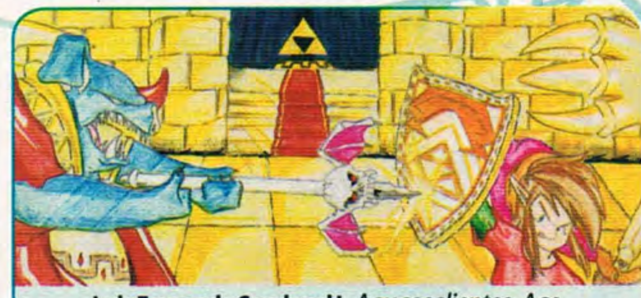
Alberto Josué Ponce Barrientos

Comayagüela, Honduras



Stjepan Ostic Papic
Antofagasta, Chile





Luis Fernando Sandoval L. *Aguascalientes, Ags.*

Anabel P. Marchena
San Ramón, Costa Rica



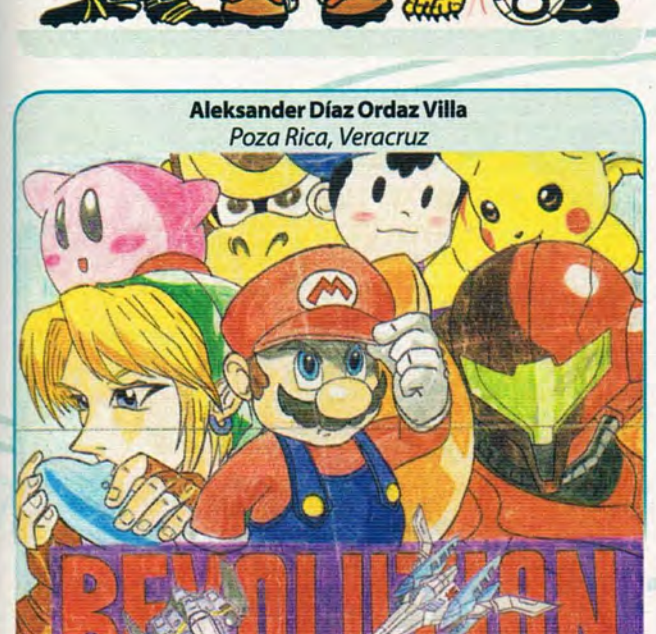
Rommyko Vázquez
México, D.F.



Juan Pablo Bustos Castro
Rancagua, Chile



Aleksander Díaz Ordaz Villa
Poza Rica, Veracruz



El talento de nuestros lectores no conoce fronteras; no importa el lugar de procedencia de los dibujos, sino la imaginación y técnica para que éstos sean publicados en esta sección. No lo dudes, sabemos que tú también sabes dibujar muy bien; esperamos tus sobres en la dirección de nuestras oficinas. ¡Anímate y mándalos!

ALEX RIDER STORMBREAKER

OTRO JOVEN ESPÍA...

Los espías que traen accesorios de todos tipos bajo la manga son más comunes que los bolillos en las panaderías; desde las novelas, hasta el séptimo arte, siempre hemos visto cómo un solo personaje de traje o tenis puede salvar al mundo con un helicóptero o arma nuclear sacada de una pluma. Ahora toca el turno a **Alex Rider** de demostrar su valía como todo un clon de **James Bond** juvenil; vamos a darle una checada al juego para Nintendo DS basado en la película del mismo nombre para ver qué nos ofrece a los fans de la acción y el espionaje.







© THQ 2006

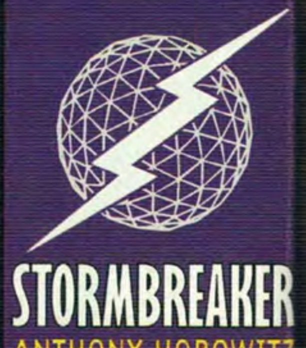
¿Quién es Alex Rider?

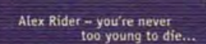
Alex es un chico de catorce años que asiste al colegio Brooklands School en Londres, pero a diferencia de los demás jóvenes, sus clases son interrumpidas ocasionalmente para atender misiones MI6 (la organización de espías a la que pertenecían sus padres) para salvar al mundo. Como el 65% de los héroes, **Alex** es huérfano de padre, madre e inclusive de su tío, **Ian Rider**; por esta razón, **Jack Starbright**, de MI6, lo cuida y protege. Para completar el círculo de clichés, sus padres fueron asesinados por **Scorpia**, una agencia de tipos malvados que planean lo mismo de siempre: dominar el mundo. Lógicamente, **Alex** es "contratado" como espía novato y tiene un gran rencor para con **Scorpia**.



El origen literario de Alex

El juego para NDS está basado directamente en la película **Alex Rider: Stormbreak**, y ésta a su vez retoma los eventos del libro **Stormbreak**, el primero de una serie de tomos en donde se narran las aventuras y peripecias del joven agente. Los libros tienen una temática un poco más cruda de los eventos, y en ellos los villanos cuentan con la reputación de ser demasiado malvados y crueles; obviamente para adaptar la historia al cine, se tonificó un poco la violencia, convirtiendo la serie en algo un poco más familiar. Seguramente veremos en un futuro a los demás libros de la serie adaptados al séptimo arte.







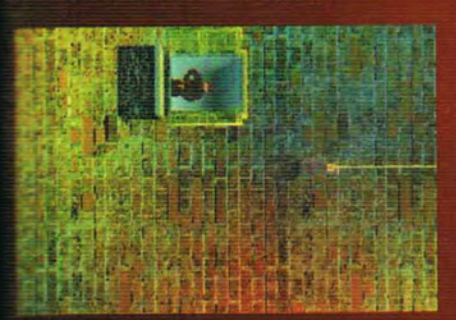
• Compañía: **THQ.** • Desarrollador: **Altron.**
• Clasificación: **Acción.** • Categoría: **Teen.**
• Jugadores: **1.** • Fecha de salida: **septiembre.**



El juego

Las aventuras de **Alex** se llevan a cabo en escenarios en 3D con gráficos muy vistosos; en este medio el héroe deberá utilizar todas sus habilidades para completar cada una de las diversas misiones y objetivos dentro de cada etapa. No siempre manejarás a **Alex**, ya que en las primeras escenas del juego controlarás a su tío **Ian Rider**, el cual se infiltra en una mansión llena de enemigos. Los controles son muy simples y no tardarás mucho en adaptarte al manejo de los personajes; por ejemplo, el botón R funciona para correr, lo cual hace que vayas perdiendo gradualmente tu estamina. Es un muy buen detalle que, al agotarse, el personaje se detenga unos instantes a recuperar el aliento.






© MGM 2006

¿Salvar al mundo contará como justificante para los maestros de **Alex Rider**?

¡Defiéndete, espía!

Los accesorios y armamentos son fundamentales para poder progresar en cada escenario y para deshacerte de los agentes que tratan de detenerte; pero de vez en cuando tendrás que confiar en tus puños y pies para salir con vida de una situación riesgosa. Los botones X y Y sirven para dar puñetazos y patadas, los cuales pueden unirse para lograr combos y técnicas mortales; pero no te confíes, pues estos movimientos hacen bajar tu estamina al igual que correr (¡qué juego tan realista!). Si eres atacado, podrás defenderte con el botón B para detener algunos golpes simples.

Explora con cuidado

Todo espía debe ser cauteloso por naturaleza. No importa el grado de maestría que tengas en artes marciales o en el manejo de armas, siempre es mejor evitar enfrentamientos para no ser descubierto por los guardias y enemigos en general. Si eres puesto en evidencia, una barra aparecerá en una esquina de la pantalla; si llega a llenarse por completo, deberás comenzar de nuevo el nivel. Para evitarte dificultades, es mejor que no te vean y vayas eliminando a los guardias uno por uno de manera sistemática, siempre evitando que den la alarma y alerten a sus compañeros.







Alex Rider es el más nuevo espía del séptimo arte, pero sus libros tienen ya varios años en el mercado y numerosas secuelas. Nos recordó a lo que pasó con **Harry Potter** y **The Lord of the Rings**; después de las películas, todos los conocen, y antes, sólo los verdaderos fans.

Casi un ninja

Como te comentamos, ser discreto es la mejor manera de sobrevivir para los espías. Para ocultarte de forma eficiente, puedes utilizar los elementos del escenario para cubrirte. El botón L te será de gran ayuda pues controla la cámara; al combinarlo con el Control Pad, podrás girar la cámara de manera que puedas ver cuanta cosa haya detrás de una esquina o sobre ciertas paredes pequeñas, por ejemplo. Toma en cuenta que si no vas preparado adecuadamente, un encuentro con dos o más enemigos puede resultar desastroso; los villanos pueden acabar contigo en pocos segundos gracias a su fuerza extrema.

Un poco de ayuda de tus amigos



Alex no está solo en su difícil misión; varios personajes –incluyendo aliados y enemigos– estarán listos para darte una mano o una bala. Algunos de ellos son: **Smithers**, **Yassen Gregorovich**, **Sabina Pleasure**, **Jack Starbright** y **Alan Blunt**, entre muchos otros más. Procura hablar con todos tus aliados para que te den tips, pistas y consejos durante cada escena, y evita el contacto con tus enemigos si es que puedes; ellos no quieren conversar contigo, sino desaparecerte del planeta... ¡la vida de un espía es algo dura!



Vive la película

Alex Rider: Stormbreak es un juego bastante bueno, y aunque la trama de la película (y los libros) sea muy similar a la de muchas otras historias de espías, sigue siendo divertida y emocionante (especialmente por el reparto de la cinta). Sabemos que no puede competir con un **Metal Gear Solid** o un **Splinter Cell**, pero tiene su propio mérito al ser una buena adaptación de película-videojuegos; adicionalmente, el realismo del título está muy bien cuidado y eso le añade puntos extras. Recuerda que también está la versión de GBA, por si quieres jugar **Stormbreak** en tu GB Micro.

Variedad en las escenas

No toda la vida te la pasarás escondiéndote de los rufianes; para romper la monotonía y darle un énfasis a la acción de **Alex Rider**, hay ciertas escenas que se llevan a cabo en vehículos diversos. Un viaje en motocicleta por las calles es algo muy normal, pero no sería emocionante si no vinieran varios enemigos detrás de ti con malas intenciones, ¿verdad? Como tus manos deben estar en el manubrio de la moto, tus pies te ayudarán para derribar a tus perseguidores y literalmente hacerlos morder el asfalto.





¡EL MEJOR GADGET! - **Alex Rider** cuenta con muchos aparatos para hacer su vida de espía más sencilla, ¡pero indudablemente el mejor de todos sus gadgets de espía es Nintendo DS! Nintendo autorizó un acuerdo con los productores de la cinta para que el NDS sea convertido en el accesorio más importante de **Alex.**

Rankings

1 — 10



Master: 7.0

Pudiera parecer que se les acabó el ingenio para la historia de este juego, pero como está basado en una película y ésta a su vez en un libro, no es su culpa, ¡ja, ja, ja! El caso es que el juego está bien hecho, la manera en la que tienes que utilizar todos los items que encuentras te pone a pensar en varias ocasiones, y aunque gráficamente no es de lo mejor que se ha visto para la consola, no está mal. Lo que vale la pena mencionar es la popularidad que está tomando el Nintendo DS, ya que en la película es parte fundamental de los accesorios de nuestro joven héroe.



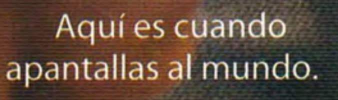
Panteón: 7.5

Es una lástima que buenos actores participen en cintas como ésta; ya he visto al joven **Indiana Jones**, **James Bond Jr.**, **Johnny Quest**, **Kim Possible**, **Spy Kids** y otros espías de corta edad como para aceptar inmediatamente a **Alex Rider**. El juego es bueno; lo más rescatable es indudablemente el realismo del *gameplay*, pero no lo compararía con otros títulos de espionaje. Es una buena adaptación del séptimo al octavo arte, pero no puedo recomendarlo tanto por ser demasiado sencillo; es de esos cartuchos para un fin de semana o para quienes disfrutaron demasiado el filme.



Crow: 7.0

Efectivamente, esta es otra historia de un joven espía como ha ocurrido en **Cody Banks**, **Mini Espías** o, por supuesto, en **James Bond Jr.** En el caso de **Alex Rider**, me parece un título simple, pero que por lo menos disfrutarás bastante la primera vez que lo juegues; su extensa cantidad de artefactos y misiones –aunque sin reto en su mayoría– hace de éste, un juego perfecto para quienes disfrutan de una trama sin tanto enredo. Gráficamente no es tan malo; de hecho me recordó un poco a **Splinter Cell CT** de NDS, pero donde sí les falló un poco es en la cantidad de misiones, ya que es un tanto breve.



Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.



¡Entrena tu cerebro en minutos al día! con Brain Age.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS lite

©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
© 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

© Interactive Brains 2006.

DEEP LABYRINTH®

LA VIDA ES UN LABERINTO; ¿CREES TENER LO NECESARIO PARA SALIR VICTORIOSO?

Hemos visto infinidad de juegos RPG para distintas consolas, pero en la mayoría de los casos lo único que cambia un poco es la historia, ya que el gameplay se mantiene prácticamente como una "calca" en cada uno de ellos, ya sabes, el clásico sistema por turnos. Pero como lo hemos venido mencionando desde hace algún tiempo, el Nintendo DS está ayudando a que todo este tipo de aspectos cambie, y una muestra clara de lo que les estamos diciendo es **Deep Labyrinth**, un título RPG que, tomando en cuenta las cualidades del sistema, ha logrado no sólo destacarse, sino al mismo tiempo darle un respiro al género en cuanto a modo de juego.

Abriéndose paso

En una industria tan competitiva como es la de los videojuegos; resulta sumamente difícil sobresalir, por lo que para crear un juego se requiere más que un nombre famoso, talento, y, sobre todo, visión, virtudes que supieron aplicar a la perfección en Interactive Brains para su más reciente creación, **Deep Labyrinth**. Desde su planeación, se buscaron distintas posibilidades para que el gameplay fuera DIFERENTE, y después de fases de prueba, se llegó a la conclusión de que la opción ideal era la de incorporar una visión en perspectiva de primera persona para esta aventura.

Esta decisión causó mucha controversia cuando fue anunciada, ya que, como debes saber, la vista en primera persona se usa generalmente en juegos de acción, donde todo es muy dinámico, por lo que las dudas por parte de varias personas no se hicieron esperar. Pero con trabajo y empeño, salieron a la luz los primeros videos que demostraban que la combinación de estilos en **DL** era una gran idea.

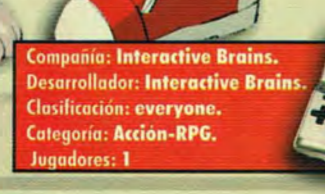




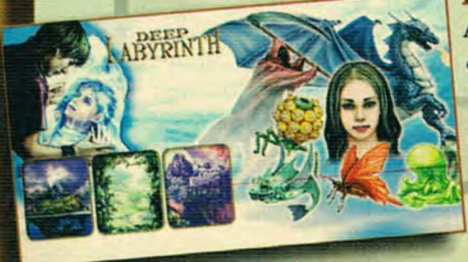








Compañía: Interactive Brains.
Desarrollador: Interactive Brains.
Clasificación: everyone.
Categoría: Acción-RPG.
Jugadores: 1



Inicia tu búsqueda

Ahora pasemos a la polémica vista del juego; como todo título de primera persona, en las pantallas sólo se verá tu mano con el arma que tengas, pero lo interesante del asunto es que tu "visión" se desplegará en ambas pantallas, como si fuera una imagen única. Esto fue una gran decisión, porque así tienes un rango más amplio de lo que est ocurriendo, y así pensarás en una mejor estrategia. Por otro lado, un dato que vale la pena menciona es que los gráficos en las dos pantallas están e completa 3D, y la fluidez de los movimientos es mu buena, demostrando que en el NDS se pueden logra grandes cosas; todo es cuestión de originalidad.

Respecto a la historia, te podemos contar que eres un joven que sin saber por qué despierta en un laberinto, y, como es lógico, debes investigar quién te llevó a ese lugar y con qué intención. Cuando te das cuenta de tu situación, una mujer te da los primeros consejos de supervivencia, así que debes estar muy atento a lo que te diga. El inicio está lleno de incógnitas, pero son precisamente esas dudas las que hacen que desde el primer instante quieras saber qué hay detrás del laberinto. Por si todavía no te sientes lo suficientemente atraído por la trama, te podemos decir que fue elaborada por gente que ha estado en contacto con series como **Final Fantasy** o **Baten Kaitos**, así que tú sabes si te la pierdes.

La magia siempre es importante

Resulta muy difícil imaginarse un juego de este género en el que los hechizos no tengan un papel clave, y **Deep Labyrinth** no es la excepción; aquí también hay magia con la que puedes terminar más fácilmente con los enemigos, sólo que para hacer estos conjuros necesitas de la pantalla táctil, así como marcarlos al estilo de **Castlevania Dawn of Sorrow**. Cada magia se representará en pantalla con un número específico de puntos a tocar, los cuales al principio serán máximo dos o tres, pero conforme avances te encontrarás con los más largos pero también más efectivos de nueve puntos; el único asunto malo de esto es que con la presión de los ataques a veces no te da tanto tiempo para marcarlos antes de que ya te hayan bajado bastante energía, pero como siempre, la práctica será lo que te permitirá salir adelante.



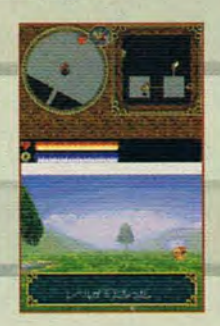
No te confíes en ninguna zona, todas tienen peligros.

Cada enemigo tiene un punto débil; búscalo detenidamente.

Defiéndete con lo que tengas

Aprovechando que tu mano se ve en la pantalla táctil, realizarás todos tus ataques tocándola con el *Stylus*; por decir, si tienes una espada, debes tocar al enemigo para que tu personaje haga los embates en los puntos que tú has marcado; esto es muy padre, ya que en ciertos momentos te servirá más dañar los brazos o las piernas que otro punto. Para defenderte es más o menos lo mismo, sólo que utilizas otro tipo de implementos, como escudos. Todo lo que te acabamos de mencionar lo realizas de manera muy intuitiva, pero lo mejor es que te ayuda para que te sumerjas más en la historia, para que seas algo más que un espectador como sucede en muchos juegos RPG.





Encuentra la salida

En Interactive Brains se han arriesgado, han intentado ofrecernos un producto fuera de lo común y lo consiguieron. **Deep Labyrinth** es un gran juego en todos los sentidos, contiene cinemas en tiempo real que no sólo están bien elaborados, sino que incluso acentúan la emoción de cada evento; además, el hecho de que en las batallas realmente seas tú quien pelea y no una animación, es pretexto suficiente para que le des una oportunidad a este título. En verdad que lo vas a disfrutar bastante; no tiene un nombre tan "pesado" como **Final Fantasy** o **Dragon Quest**, pero bien podría representar el inicio de una saga como las mencionadas.

El diseño de personajes es un aspecto muy cuidado.

Rankings

1 — 10

Master 8.0

Esta es una de las sorpresas más agradables para el Nintendo DS, porque a pesar de tantas críticas respecto a su gameplay, el resultado ha sido muy efectivo; estar atacando a los enemigos con el *Stylus* no se vuelve nada tedioso, porque puedes variarle a tus movimientos, y el uso de magias hace todavía más amplia la variedad. La historia está bien elaborada, y aunque no es de lo mejor, te dejará un muy grato sabor de boca.

Crow 7.0

Si algo le faltaba a Nintendo eran juegos de RPG. Ahora me da gusto que las compañías pretenden explotar este campo creciente al ofrecer títulos como Deep Labyrinth (Atlus). Quizá no sea el mejor, pero tiene buenos detalles que te harán pasar un gran rato, como el uso continuo de la pantalla táctil para hacer los hechizos.

Panteón 8.5

Lo dije antes y lo vuelvo a decir: un juego de aventuras o RPG no tiene que ser forzosamente de Nintendo o de Square para ser bueno, y Deep Labyrinth es una prueba más de que esto es cierto. Con un buen gameplay e historia envolvente, este osado título recupera el estilo antiguo de juegos como Shadowgate o Uninvited, en donde la historia se desarrolla con modo de primera persona, cosa que me parece genial, y estoy seguro que a los fans del género les complacerá también. No lo dudes, entra a Deep Labyrinth y prepárate para divertirte.





UN NUEVO RPG HA LLEGADO...

La historia de **Contact** comienza cuando un profesor se estrella en un planeta desconocido al estar usando un ítem llamado "elemento" para su nave espacial. El impacto hace que todos los elementos se esparzan por el planeta. Para poder despegar de nuevo, tiene que solicitar la ayuda de un chic[o] nombre **Cherry** para recolectarlos. La trama del juego no es tan orig[inal] o profunda como la de otros RPG, pero antes de adelantar jui[cios] veamos qué nos ofrece **Contact**.

elementos y disfraces

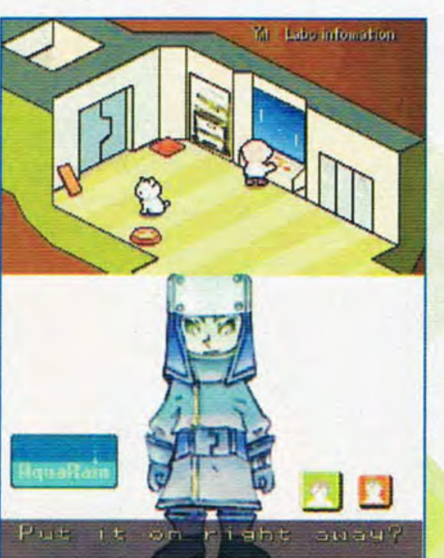
Cherry puede usar los elementos que vaya encontrando para obtener nuevos poderes para enfrentar los peligros y enemigos que saldrán a su paso durante la aventura. Además de los elementos, dentro del juego hay varios trajes distintos que le dan al héroe habilidades especiales para cada situación (pescador, piloto, cocinero, etc.). La magia y los diversos armamentos no podían quedar fuera de un buen RPG; en **Contact** tendrás muchas técnicas basadas en ataques físicos y hechizos, aunque con un enfoque un tanto diferente al estilo común de las franquicias de renombre.

date tiempo para reír

No todo en **Contact** es pelear y buscar cosas; la historia tiene giros inesperados que la harán más envolvente conforme vayas progresando en tu camino; pero lo más divertido del asunto es el humor que imprimieron en cada evento y situación. De cierta forma, esto se puede notar desde el diseño de los personajes y lo trillado de la historia; cada elemento, personaje y lugar en el mundo de **Contact** tiene su encanto (en su forma de ser, no en el diseño); es muy importante que seas observador y estés atento a las bromas e ironías de la trama.

¡Ataca!

El sistema de combate [de] **Contact** es muy similar [a] varios de los juegos masiv[os] en línea, con la diferencia [de] usar el *Stylus* del Nintendo D[S] en lugar del mouse. Se tra[ta] de seleccionar a algún enemig[o] en la pantalla y el personaje [no] cesará de atacarlo sino has[ta] que lo haya vencido; dent[ro] de esta simplicidad de estilo [de] pelea, puedes usar también l[os] hechizos y magias para caus[ar] más daño al oponente o bien, [de] ser necesario, emplear algu[na] técnica física para un encuent[ro] más personal. No te preocup[es] si tu *Stylus* se cayó deba[jo] del ropero: también podr[ás] utilizar los botones del DS s[in] dificultades; nosotros pensam[os] que el *Stylus* es más cómo[do] para el *gameplay* de **Contac[t]** pero como siempre, es cuesti[ón] de gustos personales.



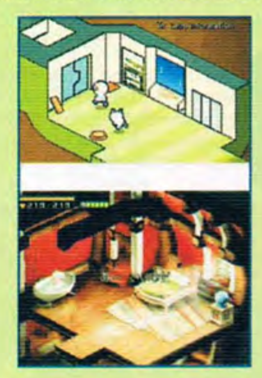


•Compañía: **Atlus Software** • Desarrolla[dor:] **Marvelous Interactive.** •Clasificac[ión:] **Aventura.** •Categoría: **Everyone.** •Jugadore[s:] **8.**• •Fecha de salida: **septiem[bre]**

Minijuegos

Como en muchos RPG, en ciertas ocasiones pelear no es la respuesta; una gran variedad de acertijos y puzzles pondrán a prueba tu capacidad de deducción y deberás usar tu cerebro en lugar de tus músculos para continuar adelante y obtener ciertos ítems importantes. Por otro lado, están los minijuegos de **Contact**; éstos están diseñados intencionalmente al estilo de la vieja escuela y con gráficos tipo 8 bits como los del NES. El objetivo de crearlos de esta manera fue para enfatizar el humor del título y para poner sentimentales a los veteranos del control como nosotros.









El héroe del juego tiene diversas facetas de acuerdo a sus cambios de atuendo. Cada ropa le da habilidades especiales.



Bien, para empezar

Contact es un buen título en realidad, aunque sentimos que dista mucho de competir contra un **Final Fantasy**; no es que lo menospreciemos, pero hay muchos detalles que pudieron haber quedado mucho mejor en cuanto a desarrollo de la historia, personajes y *gameplay*. La mejor opinión es la tuya; si tienes oportunidad de jugarlo, no lo dudes y tú mismo decidirás qué tan buen título es **Contact**. Tal vez si lanzan después una secuela, pulan este tipo de cosas; ojalá esto incluya el diseño de los personajes...

¡Haz contacto!

En el mundo de **Contact**, existe un lugar llamado WiFisland; cuando intercambias tus Friend Codes con alguien, éstos residirán en este sitio. Puedes tener hasta 8 "amigos" viviendo en WiFisland, y mientras más tengas, más bonus recibirás, los cuales pueden ser ítems especiales u objetivos secundarios. El chiste es que tengas un contacto más cercano con tus cuates para sacarle más jugo a **Contact**. Esta opción resulta muy llamativa, pero pudieron explotarla un poco más para hacerla más atractiva para los fans de los MMORPG.







© MARVELOUS INTERACTIVE, 2006



RANKINGS

1 — 10

Crow: 7.5

Es obvio que no todos los títulos pueden estar diseñados para jugadores experimentados, ya que de ser así, las nuevas generaciones no se sentirían atraídas tan pronto a géneros como el RPG. **Contact** *soft* RPG que no te complicará la vida con historias complejas o detalles extraños.

Master: 7.5

El principio de la historia me recordó mucho a **Pikmin**; incluso hasta creí que sería una especie de "clon", pero no es así: son estilos muy diferentes. Que el personaje principal pueda cambiar su vestimenta para adecuarse a la situación me gustó mucho, ya que en ocasiones será muy obvia la elección, pero en otras tendrás que investigar primero antes de elegir. El modo de batalla es muy simple, y es aquí donde está lo interesante, ya que de este modo puedes lograr mejores estrategias; una muy buena opción si te gusta probar cosas distintas.

Panteón: 6.0

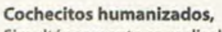
Normalmente yo siempre le doy una oportunidad a las nuevas propuestas sin taparme los ojos repitiendo "**Final Fantasy, Chrono Trigger**"; pero para ser sincero, **Contact** no me gustó para nada. El diseño de los personajes es horrible, el juego es muy repetitivo y la historia y el desarrollo no traen nada nuevo; no puedo recomendarlo por más que pueda. Mejor invierte tus domingos en otro título que valga la pena.



EVOLUCIÓN



Star Fox sirvió para mostrar el poder del Chip FX que se incluía en el cartucho, que es en sí un coprocesador matemático que permitía al Super Nintendo generar gráficos poligonales, además de cálculos más rápidos y precisos.



Cochecitos humanizados, Simultáneamente se realizaba otro proyecto con el chip FX; **Stunt Race FX**, en donde los personajes eran cochecitos con ojos. ¿Te suena familiar? Este título salió en 1994.



Para ciertos torneos que celebraba Nintendo, se creó una versión especial de **Star Fox**, la cual, a diferencia de la original, te registraba tu marcador; era muy emocionante retar en ella, porque tenías un reloj que limitaba tu accionar, lo cual le daba un toque de presión muy interesante.



Esta es una de las imágenes más raras que hay del primer **Star Fox** para Super Nintendo.



Para promocionar el primer **Star Fox**, no se usó arte como tal, sino que se utilizó a unos muñecos de peluche con estructura metálica, a los que podía ponérseles varias posiciones.

1 En 1993 el SNES nos seguía sorprendiendo, en aquella ocasión con un título que estaba destinado a lo más alto; **Star Fox**. Los integrantes del equipo que protagonizan la aventura son **Fox McCloud**, **Falco Lombardi**, **Peppy Hare** y **Slippy Toad**.

2 El equipo tenía la misión de salvar a **Corneria** de las intenciones de **Andross**. La aparición de este personaje en el juego es muy curiosa, porque durante la historia, aparece como un simio, pero al final lo hace como una cara hecha a base de polígonos.

3 Después de cuatro años, tuvimos la oportunidad de jugar una nueva aventura, pero esta vez en el Nintendo 64. Se tuvieron muchas mejoras, pero la principal fue la posibilidad de eliminar a varios enemigos con un solo disparo.

4 **Andross** no se iba a quedar de brazos cruzados viendo como sus planes habían sido frustrados, por lo que vuelve a intentar apoderarse del sistema **Lylat**. Al final del juego ya no enfrentábamos a la cabeza poligonal, sino a la de **Andross** como tal, la cual sufría un par de cambios.





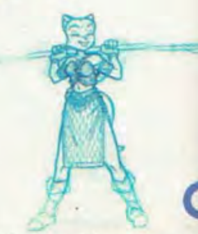
El punto débil de **Andross** siempre han sido sus ojos; apunta a ellos con todo lo que tengas.

Durante esta aventura, el equipo **Star Fox** no sólo deberá preocuparse por **Andross**, ya que aparecerán otros molestos enemigos, nos referimos al escuadrón **Star Wolf**, que estaba conformado por **Wolf O´Donell**, **Andrew Oikonny**, **Pigma Dengar** y **Leon Powalsky**.

5 El debut de **Fox** en el Cubo ha sido el más polémico de todos, ya que se trata de un juego de aventuras. Además, la mayoría del tiempo, **Fox** "trabaja" solo, es decir, no cuenta con la ayuda de su equipo como era costumbre.



Star Fox 64 fue el primero de la serie donde podías competir en un demandante modo *multiplayer* para cuatro personas simultáneas. Y como detalle adicional, en dicha opción, fue donde por primera vez vimos a **Fox** y compañía abajo de su nave, combatiendo a pie.



Una de las pocas ilustraciones del juego **Dinosaur Planet** que estaba planeado para Nintendo 64, y que más tarde se convertiría en **Star Fox Adventures** para cubo. En ella, podemos apreciar a **Krystal,** uno de los dos protagonistas que tendría el juego; el otro, **Saber**, fue sustituido por Fox.



Al final, al enfrentar a **Andross**, recibirás la ayuda de **James McCloud**, el padre de **Fox**, pero ¿habrá sido él o su espíritu?



Falco
El eterno rival de **Fox**, siempre está discutiendo sobre quién es mejor. Su participación en **Adventures**, es muy pequeña pero de vital importancia. Al inicio de la aventura, nadie sabe por qué dejó al equipo, esclareciéndose todo al final.

Krystal
La conocimos en **Star Fox Adventures** conquistando el corazón de **Fox**, y ahora en **Assault** ya es parte del equipo principal luego del retiro de **Peppy Hare**.

Andross
Esta era la apariencia de **Andross** en **Star Fox Adventures**, a quien por cierto tú revives juntando los espíritus a lo largo del juego; sus ataques son básicamente los mismos; usa diferentes tipos de rayos además de aspirarte, como es su costumbre.

Wolf
Contrario a lo que todos creerían, en **Star Fox Assault**, **Wolf** y su equipo no están contra **Fox**; al contrario, te ayudarán en varias partes de la historia, ya que según **O´Donell**, nadie más podrá eliminarte que no sea él mismo.

En **Star Fox Assault, Fox McCloud** bajaba de la nave, pero ahora está en misiones con más acción que en **Adventures**, donde el estilo era más de estrategia.

6 Toda la historia de este título gira en torno a un lugar conocido como **Dinosaur Planet**, el cual quiere dominar el malvado **General Scales**... o eso es lo que él cree, porque en realidad está siendo utilizado por alguien más; ¿tienes idea de quién puede ser?

7 En el 2005 Nintendo nos ofrece otra aventura de **Star Fox**, pero desarrollada por Namco. Se recupera la esencia, pero las misiones a pie siguen presentes, aunque sí tienen justificación.

8 El enemigo a vencer en este juego son los **Aparoids**, una especie de parásitos del espacio. Este fue todo un acierto por parte de Nintendo y Namco: cambiar la historia totalmente, ya que nos permitió conocer un poco más del trasfondo de los personajes, sin duda de lo mejor del juego.

9 Hace tan sólo un mes apareció **Star Fox Command**, el quinto juego de la serie, donde la historia es todavía más intensa que en **Assault**; pero lo que consideramos el mayor aporte de este juego es que el *gameplay* se ha simplificado gracias a los beneficios de la pantalla táctil. Y por si se te hiciera poco, también incluye un modo *multiplayer* Wi-Fi para que te enfrentes con tus amigos.

ROB
Desde **Star Fox 64**, este robot ha sido el piloto del **Great Fox**, obviamente, su nombre está basado en el legendario **R.O.B**, que era una especie de compañero de juegos que apareció para el NES.

Esperamos que te haya gustado está nueva sección, ayudanos a hacerla; escribenos a **evolucion@clubnintendomx.com** para que nos digas que personaje o saga te gustaría ver en estás páginas.

EVOLUCIÓN

SHONEN JUMP'S

ONE PIECE GRAND ADVENTURE

© 2005 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation.

© Namco-Bandai 2006

Encontrar el tesoro no es lo difícil, sino conseguir a alguien con el valor de afrontar el reto. ¿Crees que puedas lograrlo?

Para estas fechas **One Piece** ya se está transmitiendo en la televisión abierta en todo el país, y su euforia está alcanzando niveles muy altos, no como lo visto con **Dragon Ball** o **Super Campeones**, pero todavía tiene mucho tiempo para igualar estas series o tal vez hasta superarlas. Hace casi un año les hablamos de un juego de peleas para Cubo basado en esta franquicia, y ahora para que puedas revivir toda la emoción de la animación, Namco/Bandai nos trae este título, que combina un par de géneros, volviéndolo así más apto para todo tipo de público.







Compañía: Namco-Bandai.
Categoría: Aventura/Peleas.
Desarrollador: Namco-Bandai.
Clasificación: Everyone. Jugadores: 1-2.

Todos tenemos un ídolo

En nuestras vidas, todos tenemos diferentes figuras que queremos alcanzar, es decir, una persona que nos motiva para lograr cualquier objetivo, un ídolo. En el caso de la historia del juego, el personaje principal, **Luffy**, quiere convertirse en un gran pirata, tal como lo fuera **Gold Roger**, la persona que él admira, quien hace muchos años escondió un tesoro en algún lugar del mundo, conocido como el **One Piece**. Obviamente **Luffy** quiere encontrar ese tesoro antes que cualquier persona para acreditarse como el mejor pirata del mundo, pero para eso debe pasar por innumerables pruebas y aventuras.



Demuestra tu fuerza

Si ya has visto la serie... seguro que lo que te platicamos en el párrafo anterior ya lo conocías, je, je, je, pero además debes saber que la esencia del anime son las peleas, más o menos como sucedía en **Dragon Ball**. Y es precisamente lo que se ha querido mostrar en los videojuegos que han salido (GCN y GBA), pero también es cierto que una sobreexplotación del género puede llegar a cansar hasta a los más fieles seguidores del concepto. Por tal motivo, para esta nueva adaptación se ha querido hacer algo nuevo, mezclando estilos, el de la pelea y el de la acción; si te parece raro, vamos a explicarte bien cómo está el asunto.



Usa todas tus habilidades

Para cuando tengas que entrar en la modalidad de peleas "mano a mano", todo será parecido al primer juego de esta serie, o sea, tendrás botones para golpear y defenderte, al estilo de **Soul Calibur II**, por ejemplo, pero no tan pulido, claro está. Se han aumentado las posibilidades para realizar combos, y ahora no es tan necesario marcar secuencias complicadas; de hecho nos recuerda a lo ocurrido con **Naruto Clash of Ninja**, que con un par de botones puedes lograr combinaciones de más de veinte golpes. Otro detalle que le da cierta "vida" a las batallas, es que la mayoría de los personajes cuenta con armas, que pueden usar ya sea para los combos o simplemente como proyectiles arrojándolos al adversario.





Más vale maña...

En cada uno de los *stages* donde se librarán las batallas, vas a encontrar varios elementos como cajas, barriles o cofres, que podrás usar para incrementar el daño a tus rivales; utilízalos sabiamente, ya que en ocasiones pueden decidir los encuentros. Por cierto, a pesar de que los escenarios están elaborados en 3D, tus movimientos serán en un plano 2D, y aunque sí te podrás mover hacia los lados, siempre estarás en la misma perspectiva que tu rival. La verdad esto es muy bueno, ya que permite que te concentres más en la pelea y no en estar correteando a tu oponente.







© 1997 by Eiichiro Oda/Shueisha Inc.

Elige a tus compañeros

Como todo buen pirata, tienes que saber que el éxito de las expediciones en el mar depende de lo buena que sea tu tripulación, y esto queda más que comprobado en el modo de aventura. Lo primero que debes hacer en esta modalidad es elegir un capitán, por decir algo a **Luffy**, y después de eso tienes que armar a tu equipo. Pero no se trata de solamente "elegir por elegir", realmente tienes que ver qué compañeros te convienen más de acuerdo con sus características y tu estilo de juego.

Una vez que ya tengas a tu equipo armado, ahora sí empieza lo bueno, ya que tendrás que competir contra otros grupos por ver quién es el que reúne más tesoros. En total tendrás veinte mapas distintos para explorar; en cada uno de ellos las pruebas son diferentes, pero siempre debes estar consciente de que lo que importa será lo rápido que te desempeñes. Cuando otro grupo y el tuyo se encuentren en la misma ruta, o ambos estén a nada de tomar el tesoro, van a entrar a un modo de minijuegos, donde el ganador lógicamente terminará llevándose el botín





Todos los minijuegos que se han creado para este propósito son muy divertidos; hay uno donde la competencia se basa en ver quién de los dos líderes de grupo derrota más personajes "X" en un tiempo delimitado; lo chistoso es que muchas veces te terminas peleando con tu rival en lugar de con los enemigos, pero bueno, una vez que lo alejas de la acción es cuando debes aprovechar para aumentar tu contador. No todas las pruebas están relacionadas con las peleas, también hay otras que no tienen nada que ver; por decir algo, hay una en la que tienes que competir en carreras acuáticas sobre unas lanchas; lo padre de esto es que puedes pegarle a tu adversario cuando lo veas junto a ti.

Más piratas que nunca

En el pasado título fueron muchas las personas que se quejaron de la poca variedad de personajes, pero dudamos bastante que eso vuelva a ocurrir, ya que de entrada podrás seleccionar nada más y nada menos que a 24 piratas distintos, de los que destacan: **Luffy**, **Arlong**, **Usopp**, **Nami**, **Buggy**, **Tashigi**, **Zolo** y **Sanji**, por mencionar algunos; esto ya abre una gran serie de combinaciones, pero por si aún se te hicieran pocos, conforme vayas avanzando en el juego podrás activar hasta a 50 personajes más, para apoyar a tus equipos; o sea que quizá no sean tan conocidos, pero te darán cierto equilibrio.





¡Al abordaje!

Estamos ante un buen juego, que no llega a la calidad y técnica de otros del género como **Capcom vs. SNK 2 EO** ó **Soul Calibur II**; sin embargo, propone un estilo nuevo, que hará que los seguidores de la animación puedan disfrutarlo sin mayores complicaciones; ese es el que nosotros consideramos su mayor éxito. El modo de aventura no es tan profundo, pero se compensa muy bien con los minijuegos, en los que puedes pasar horas y horas sin aburrirte, y en este aspecto estaría una de nuestras quejas, ya que no se incluyó alguna modalidad para que pudieran participar más de dos personas; pero a pesar de esto último vale la pena que lo pruebes, no te decepcionará.



© 2005 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation.

Ranking

Master 8.0

La serie de anime de **One Piece** es muy buena, aunque dista mucho del éxito que tuvieron los **Saiyayins**; toma muchos de sus conceptos y deja grandes mensajes. Si no has tenido la oportunidad de verla, te aseguro que no te vas a arrepentir. En cuanto al juego en cuestión, sí se nota una gran mejora en comparación con el primero, sobre todo en cuestiones de movilidad; antes los personajes no se sentían tan sueltos como ahora. La opción de aventura también es buena, pero aquí considero que vas a necesitar siempre de un amigo para que te divierta, ya que de lo contrario se vuelve muy sencillo vencer al *CPU*.

Crow 7.5

La versión anterior (GCN) me pareció buena, pero quizá le faltó un poco para que resaltara ante otras franquicias como **Naruto**, que también lanzó su propio videojuego. Con esta segunda entrega, Namco pone énfasis en los personajes, logrando que la suma de peleadores sea muy considerable; además, la opción de aventura me parece un extra importante para que no te aburras de tantas peleas y así puedas recorrer los diferentes mapas como alguna vez lo hiciera **Mortal Kombat**, pero ahora en **One Piece** se perfecciona notablemente.

Panteón 7.0

La verdad esta serie no me pareció muy interesante que digamos; todavía no he logrado decidirme si debió llamarse **Fly** y la mar o **Goku** del Caribe: La Maldición de la Esfera Negra; pero el caso es que como todo anime, ya tiene un buen número de seguidores y los juegos basados en la serie no tardaron mucho. A diferencia del primer título, que fue de peleas, en esta ocasión se trata de una aventura diferente en otro género. Lo puedo recomendar solamente para los fans de **One Piece**, pues si no lo eres, la trama te resultará algo sosa, especialmente al compararla con un **Final Fantasy**.

1 10

AQUÍ ES CUANDO TE VAS A UN LUGAR MEJOR.

Bienvenido al nuevo Mushroom Kingdom. Donde el mushroom especial te agranda. El warp pipe te lleva a un mejor lugar. Y puedes jugar con Mario vs Luigi en modo multiplayer. Este es el nuevo juego de Super Mario Bros.® Esto sólo pasa en el Nintendo DS.

NINTENDO DS
New SUPER MARIO BROS.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Comic Mischief

© 2006 Nintendo. TM, ® y logotipo de Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo.
© 2006 Nintendo. Juego y sistema se venden por separado. mario.nintendo.com

NINTENDO DS™



QHDD...

¿qué hay dentro de...

LA DIFICULTAD EN LOS VIDEOJUEGOS?

Por Spot

Hola a todos. De nuevo estoy con un tema muy interesante y es acerca de la dificultad de los videojuegos en general (no estoy dividiéndolos en viejitos o nuevos). Muchos no están de acuerdo con que un juego sea demasiado fácil, algunos se quejan de que hay títulos buenos, pero como son enfocados en los más pequeños, carecen de reto y otros dicen que hay juegos impasables. Viendo todas estas opiniones entrecruzadas, pensé en reunir las distintas formas en que los desarrolladores juegan con la dificultad de los juegos, para tener una segunda opinión acerca de esta cuestión. Espero les guste y compartan con nosotros sus opiniones enviándonos un correo electrónico o una carta a nuestras oficinas.

En los inicios

Los videojuegos comenzaron muy simples en cuanto a trama y objetivo; además, por ser tan sencillos debido a las limitantes de la época, normalmente no tenían un final y el reto consistía en pasar el mayor número de escenas y/o conseguir las puntuaciones más altas. La dificultad se iba incrementando conforme ibas avanzando, aunque sólo se trataba de cambios en cuanto a velocidad de los enemigos, duración de los "poderes" y menos elementos de ayuda para los jugadores. Como ejemplo tenemos el famoso **Space Invaders** o el innovador **Pac-Man**; ambos títulos de Arcadia no tenían final y el reto era conseguir puntos sobreviviendo con las limitadas vidas.





¡Es imposibleee!

Lamentablemente, hay juegos que exceden las diferencias entre los niveles de dificultad de manera extrema como es el caso de **Super Mario Strikers**, de GCN, y la trilogía de SNES de **Star Wars**. El grado más bajo es increíblemente sencillo, es casi imposible perder; pero en el más alto, los personajes controlados por el CPU tienen una respuesta a tus movimientos y sus "habilidades" casi perfectas, al grado de que piensas que adivinan tus movimientos. En el caso de **SMS**, resulta una labor titánica quitarle la pelota a los adversarios, pues sus tiros son excesivamente certeros y te quitan el balón como si nada. Por su parte, en el nivel **Jedi**, **Luke Skywalker** sufre una disminución considerable en su energía, ¡y los enemigos parecen enjambres de abejas! Terminar estos juegos en la máxima dificultad no es imposible, pero si desespera la exageración del reto y daña la imagen de tan buenos juegos (eso sin contar que es muy común aventar el control por la ventana).

Niveles de dificultad

Los juegos con niveles de dificultad comenzaron en los sistemas caseros y tenían dos propósitos esenciales: que tanto los videojugadores experimentados como los principiantes pudieran disfrutar del mismo juego teniendo un reto variable para ajustarse a su habilidad; por otro lado, permitía a un jugador comenzar un juego en Easy, terminarlo e iniciar nuevamente subiendo el grado de dificultad para tener mayor reto y aumentar el *Replay Value* del título. Un buen ejemplo es **Contra III: The Alien Wars**, de SNES; este hitazo tenía diferencias entre los niveles de dificultad como el número de vidas y continues al comenzar un juego; además, contaba con diferentes finales dependiendo de la dificultad, retando al jugador a superar sus habilidades en un nivel más alto.

¿Niveles? ¡¿Para qué?!

Existen por ejemplo otros juegos en donde no hay selección de niveles de dificultad, pero ésta se va acrecentando conforme vas avanzando (un mundo será un poco más difícil que el anterior) o bien, son inherentemente difíciles desde el principio. Son muchos los que pertenecen a este tipo como los grandes clásicos de NES, **Super Mario Bros. 1, 2 y 3**; también tenemos a **Battletoads** del mismo sistema, el cual si de por sí es difícil desde las primeras escenas, ¡todavía se va complicando más al avanzar!





Dificultad por la movilidad

No todos los títulos tienen reto por los grados de dificultad; hay unos en especial que tenían una movilidad y *gameplay* bastante complicados o "pesados", lo que los hacía más difíciles de terminar. La mayoría de juegos basados en caricaturas que aparecieron en el SNES tenían esta problemática situación, similar a otros más conocidos como el primer **Mega Man**, de NES y **Castlevania: The Adventure**, de GB; lo más traumante es que estos dos últimos juegos tienen una gran cantidad de abismos y zonas en donde eres eliminado instantáneamente, haciéndolos todavía más complicados de terminar.



Las "segundas vueltas"

El final del juego indica apagar el sistema y guardar el cartucho, ¿verdad?; pues no para algunos juegos en donde hay una "segunda vuelta" todavía más difícil que la primera. Al comenzar de nuevo, algunos enemigos son cambiados por versiones más poderosas de sí mismos, o bien, por otros adversarios más peligrosos, como es el caso de **Super Mario Bros.** o **Castlevania III: Dracula's Curse** para NES. A veces tienes recompensas como en **CVIII**, pues puedes comenzar con el compañero que elegiste en la partida anterior, facilitándote un poco la tarea. En juegos como **Resident Evil 4**, hay modos que sólo pueden habilitarse al terminar una vez el juego, pero puedes volver a empezar con las armas obtenidas en el archivo inicial. Un colmo de la segunda vuelta es **Ghosts'n Goblins**, de NES, pues al terminar el juego te dicen que todo era una ilusión ¡y debes volver a pasar todas las etapas de nuevo! (lo mismo pasa en otras partes de la misma serie).



Reto exagerado

Algunos videojugadores se han quejado de lo exagerado de los requerimientos para tener las preseas y los extras en ciertos títulos. La serie de **Star Wars Rogue Squadron** se distingue por llevar al extremo esta situación; para conseguir una medalla es necesario tener una puntería altamente precisa, eliminar a una gran cantidad de enemigos, completar objetivos y rescatar aliados, entre otras cosas; para colmo, ¡debes hacer todo en menos de un tiempo límite! El tener tantas cosas por preocuparte para ganar medallas le quita mucho sabor al juego al distraerte del objetivo principal, además que estresa demasiado y es muy común dejar este tipo de juegos a la mitad.



Medallas de oro, plata, etc.

En otros casos, además de los niveles normales (Easy, Medium, Hard, etc.) y del reto de terminar el modo de historia, existen otros desafíos para el jugador como es el obtener medallas y trofeos de diversos tipos (bronce, plata, oro, etc.) o bien, conseguir el mejor porcentaje basándose en descubrir cuartos ocultos, localizar un número determinado de ítems y elementos similares. En juegos de carreras como **Mario Kart Super Circuit** (GBA), habilitar pistas extras y trofeos de oro depende de la recolección de monedas y de llegar siempre en primer lugar. En el caso de **Mischief Makers** (N64), hay gemas ocultas dentro de cada escena, algunas son muy sencillas de hallar y otras son particularmente difíciles, como las que ganas al derrotar a los jefes sin recibir daño alguno; mientras más gemas tengas, más larga será la secuencia del final.



CONCLUSIÓN

A todos nos gusta el reto de terminar un juego por primera vez; no a muchos les agrada el tener que volver a hacerlo por alguna razón y a varias personas (como los videojugadores casuales) les fastidia conseguir todos los secretos, extras y cosas ocultas de sus cartuchos o discos. Pero sí cabe mencionar que a todos nos desespera el enfrentar retos casi imposibles que requieren de los reflejos de un maestro Jedi para superarse; lo más justo es que el juego tenga niveles de dificultad realistas o el proceso del incremento del reto sea progresivo conforme se vaya avanzando en el juego. Yo les recomiendo practicar bastante cuando estén frente a una situación complicada y eviten perder la calma dándose tiempo para tranquilizarse poniendo pausa; si se alteran, menos pasarán a ese jefe o escena y será peor el momento amargo.

¡Hasta la próxima!

CAPCOM CLASSICS MINI MIX

¡CAPCOM LO HACE DE NUEVO!

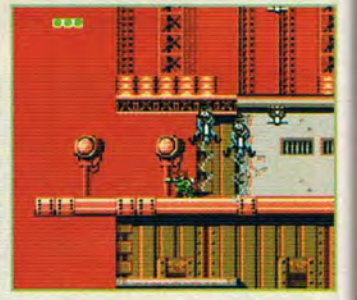
Los verdaderos videojugadores saben que un buen título no se define por los bits, los gráficos o la cantidad de polígonos; los videojuegos han sido buenos y malos desde sus orígenes, de manera que no es justo calificar a uno mal sólo por ser antiguo. Capcom valora mucho sus éxitos de antaño y permite a las nuevas generaciones tener la oportunidad de probar los clásicos en sus diversos compendios para apreciar mejor al entretenimiento electrónico actual; en esta ocasión tenemos **Capcom Classic Mini Mix**, para Game Boy Advance, el cual incluye tres joyas del NES. Lo mejor de todo es poder tener éstas en un solo cartucho, pues hoy día es muy difícil conseguirlos de manera individual en su formato original.

BIONIC COMMANDO • FECHA ORIGINAL DE SALIDA: *DICIEMBRE 1988.*

¡RADD AL RESCATE!

En este entretenido juego de acción en 2D controlas a un personaje llamado **Radd Spencer**, quien debe rescatar a un compañero suyo de nombre **Super Joe** (el héroe de otro clásico de Capcom: **Commando**) y, de paso, terminar de una vez por todas con una organización criminal, los **Badds**. Su líder, **Master-D**, está detrás de este ejército que planea lo mismo que la mayoría de los villanos: dominar el mundo. Curiosamente, en la versión japonesa de este juego el objetivo no era **Master-D**, sino el mismísimo **Adolf Hitler**, revivido por malévolos científicos y obviamente los **Badds** eran **Nazis**. Todo aspecto o referencia al nazismo fue cambiado para la versión americana, con excepción de que el último jefe seguía teniendo la cara del famoso **Hitler**.





Brazo biónico

Radd Spencer viene equipado con una pistola en una mano y un brazo extensible biónico en la otra. Este aditamento te permite alcanzar techos y elementos lejanos al extenderse y rotar en un ángulo de 45 grados. Cuando el brazo logra sujetar algo, **Radd** puede jalarse a dicho lugar, o bien, columpiarse para sortear abismos y peligros. Adicionalmente, su poderoso accesorio puede bloquear algunas balas, agarrar enemigos y ciertos ítems.





© Capcom U.S.A. 2006

Un buen título

A pesar de tener varias versiones para otros sistemas, la de NES es una de nuestras favoritas por su *gameplay* tan divertido y su emocionante reto. Por su estilo de juego, no tiene la misma acción que un **Contra**, pero sigue siendo muy entretenido y una genial opción para esta recopilación de joyas de Capcom.



•Compañía: **Capcom.** • Desarrollador: **Capcom.** •Clasificación: **Acción.** •Categoría: **Everyone.** •Jugadores: **1.** • Fecha de salida: **septiembre.**

STRIDER • FECHA ORIGINAL DE SALIDA: *JULIO 1989.*

EL DEBER ES PRIMERO

Hiryu es miembro de un grupo de ninjas denominados **Striders**, cuya misión es mantener la paz y el orden en el mundo. Un día, **Hiryu** es convocado para una misión no tan agradable: encontrar a un **Strider** que se ha vuelto malvado y deshacerse de él antes de que logre sus planes. Esta es la historia que envuelve este exitazo de Capcom, el cual fue trasladado de su versión original de Arcadia al NES y ahora llega a nosotros en esta gran compilación para el GBA.

Un ninja diferente

Strider nos recuerda mucho el estilo de jugar en 2D de **Ninja Gaiden**, pero tiene diferencias más notorias como es el ir adquiriendo poderes y mejorando tus movimientos. Conforme vayas avanzando en el juego, podrás conseguir este tipo de incrementos en tus características y desarrollar nuevas técnicas como poderes curativos y de teletransportación para ayudarte en tu difícil tarea. La acción es rápida y el *gameplay* es muy amigable; pero claro que debes practicar un poco para dominar todas las artes ninjas de **Hiryu.**





¿Podrás con la misión?

Strider Hiryu logró resurgir en la serie de Arcadia **Marvel vs Capcom**, siendo un personaje elegible en este intenso título de peleas, a pesar de no haber sido una saga con muchas secuelas como lo fue **Mega Man** o **Final Fight. Strider** es una excelente opción para aquellos que gustan de los retos al estilo de la vieja escuela, con gran dificultad y escenas llenas de peligros y enemigos. Si estás cansado de los títulos fáciles donde salvas a cada rato, no debes perderte la oportunidad de poner a prueba tu dominio del control.





Sólo para conocedores

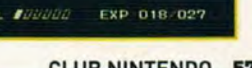
Capcom Classics Mini Mix conjuga tres de los más geniales títulos de Capcom para el NES; seguimos esperando colecciones de sagas como **Gargoyle´s Quest** o un **Final Fight** en donde vengan las tres versiones de SNES, lo que nos hace mantener los dedos cruzados. Mientras tanto, dale una oportunidad a este juegazo para el GBA; no te arrepentirás, especialmente porque puede ser la última vez que puedas conseguir estos tres juegos. Videojugadores casuales, ¡absténganse!

MIGHTY FINAL FIGHT • FECHA ORIGINAL DE SALIDA: *julio 1993.*

¡MAD GEAR DEBE PAGAR!

Mighty Final Fight es la conversión del clásico juego de Arcadia **Final Fight**, pero con varios cambios radicales. La historia sigue siendo casi la misma: **Mike Haggar**, antiguo campeón de **Street Fighter**, toma el cargo de alcalde de la peligrosa ciudad conocida como Metro City, la cual está bajo el dominio del crimen organizado de la banda **Mad Gear**; la diferencia es que aquí no se trata de tenerlo bajo su control raptando a su hija **Jessica**, sino que ahora **Belger** (quien es un cyborg) ¡quiere casarse con ella! Sin perder tiempo, **Haggar** va en busca de su amigo **Guy** y su yerno, **Cody**, para detener de una vez por todas a **Mad Gear** y traer paz a la ciudad, sin contar el rescate de **Jessica**, por supuesto.





Gráficos chistosos

El cambio más drástico del juego es obviamente **que** los personajes están diseñados en versión *super-deform*; al hacer esta adaptación con estilo tipo caricatura, pudieron incluir a los tres héroes originales (recuerda que la versión de SNES no traía a **Guy** y en **Final Fight Guy**, de SNES, no venía **Cody**) y lograr una buena aceptación por parte de los fans, pues si hubieran querido hacer una adaptación más fiel, los gráficos habrían sido muy inferiores. Un detalle extra es el humor añadido a todo el juego; obviamente no podías esperar que fuera demasiado serio con esa clase de animaciones, ¿o sí?





Cosas extras

Los personajes tienen todos sus movimientos de la versión de Arcadia, pero además fueron dotados con técnicas especiales para cada peleador para darles un poco de ayuda en su peligrosa misión; **Cody** puede lanzar energía, **Guy** ejecuta una patada y **Haggar** un ataque donde se lanza con todo el cuerpo. Otro detalle importante es que los héroes obtienen experiencia conforme van derrotando a sus oponentes y comiendo ciertos platillos; al alcanzar el nivel 4, los supermovimientos estarán disponibles; finalmente, cada peleador puede usar un arma contra los enemigos; claro que debes encontrarlas en los botes, cajas, etc.: **Cody** usa su característico cuchillo, **Guy** un *shuriken* y **Haggar** un gran martillo.





Oportunidad única

Mighty Final Fight es una de las mejores versiones del original **Final Fight** de Arcadia; su humor, diseño y excelente *gameplay* lo hacen uno de los mejores títulos del género que salieron para el NES. Siendo tan bueno, es extremadamente difícil de conseguir, por lo cual te recomendamos mucho este compendio. Y dejamos lo mejor para el final: si recuerdas, las chicas fueron cambiadas en la versión de SNES por esos raros punks; ¡pues ellas volvieron en **MFF** para regocijo de los fans!

Rankings

1 — 10



Crow: 7.0

Los tres juegos fueron buenos en su tiempo y quizá el que más me gustó fue **Bionic Commando**, ya que me mantuvo entretenido por un largo rato; **MFF** es el más gracioso y raro de los tres. Por su lado, **Strider** no es tan bueno como su versión de Arcadia, pero tiene su propio estilo que lo convierte en un clásico de Capcom. Los juegos permanecen intactos con respecto a su versión original y por desgracia Capcom no les hizo ningún retoque para que lucieran más en el GBA. Si eres un amante de la época de oro del NES, aquí está un gran tesoro; pero si buscas algo innovador o nuevo, quedarás algo decepcionado.



Master: 8.5

Siempre me ha gustado este tipo de compilaciones, obvio porque me agrada recordar los viejos tiempos, pero principalmente porque, de este modo, las nuevas generaciones pueden conocer los títulos que fueron la base para las maravillas tecnológicas de hoy en día. Los tres juegos incluidos son simplemente excelentes, a pesar de haber salido hace ya mucho tiempo; la movilidad es muy buena, pero yo resaltaría el gran reto que representa. El que más les recomiendo es **Mighty Final Fight**: simplemente genial.



Panteón: 9.0

Ya me conocen: yo prefiero los compendios a los juegos en donde sólo sacan secuelas para explotar la licencia. En esta ocasión, Capcom nos tiene tres juegazos que hicieron historia en el querido NES. Lo que más me gusta es poder tener estas joyas nuevamente a mi alcance y que estén disponibles para todos aquellos que se quedaron con las ganas de jugarlas, especialmente **z**, que es uno de los más difíciles de conseguir de toda la serie. ¡No lo pienses y ve por el tuyo antes de que se acaben!



MARIO KART® DS

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

nintendo Wi-Fi connection

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!
Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!
Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.

NINTENDO DS.

NINTENDO POWER

POKÉ ENCUENTRO

¿Qué pasó? ¡Te transformaste en un Pokémon! ¡Y puedes hablar! ¿A dónde fueron todos los entrenadores? Pokémon Mystery Dungeon tiene todas las respuestas.

Por Chris Shepperd

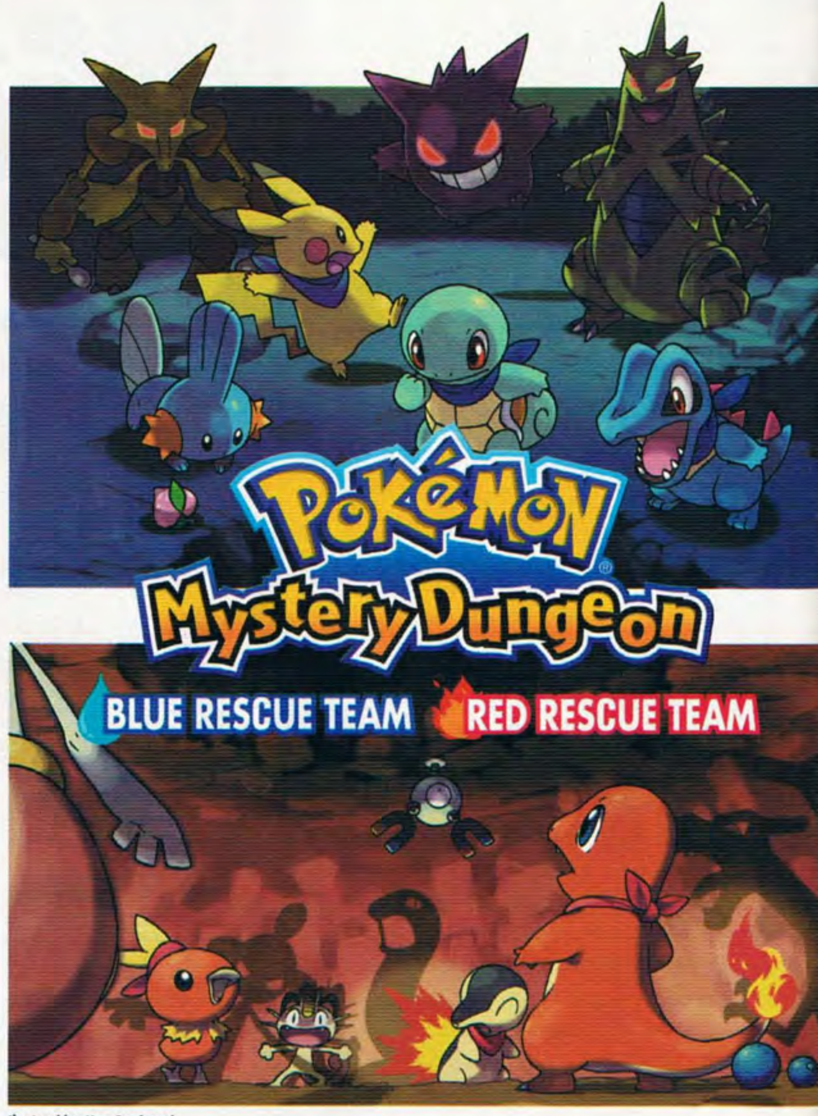


Ilustración: Ken Sugimori

Pokémon Mystery Dungeon: ©2006 Pokémon. ©1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. ©1993-2006 CHUNSOFT.

Bienvenido a un juego de **Pokémon** completamente nuevo, donde aprenderás a experimentar la vida de un verdadero monstruo. **Pokémon Mystery Dungeon** pretende expresar lo rico y complejo de las personalidades de los **Pokémon**; ellos pueden estar felices, tristes, inquietos, animados y temerosos como los humanos. Y por primera vez en un juego de aventura de **Pokémon**, cualquiera de los personajes puede hablar (aunque a **Wobbuffet** ocasionalmente se le enreda la lengua). Debido a que las criaturas tienen tanta fuerza natural, pensar en cuál personaje elegirás, será más complicado que escogerlo de una lista; tus propias características se reflejarán en el juego. Antes de que inicies un juego nuevo, responderás a una serie de preguntas sobre ti mismo, como "¿Generalmente ries mucho?" y "Si hubiera una invasión extraterrestre, ¿qué harías?". Cuando termines con el cuestionario, **Pokémon Mystery Dungeon** se figurará qué criatura tiene las mismas características que tú. Por ejemplo, después de que respondí todas las preguntas, el juego me juzgó como una persona de tipo calmado, y dijo que el **Pokémon** que mejor se ajustaba a mí era un **Mudkip**. Simpre sentí que yo era como un **Mudkip**, así que el sistema sí funcionó.



Nueva imagen

Tan pronto establezcas tu identidad **Pokémon**, despertarás abruptamente en el centro de un bosque desconocido, desorientado por los alrededores y tu nueva forma. Poco tiempo después te darás cuenta de que otro **Pokémon** será el culpable de sacarte de tu sueño. Tu mente está llena de preguntas: ¿Dónde estoy? ¿Qué ha causado este increíble cambio? Debes buscar pistas y seguir tu corazón para resolver el misterio.

Después de una breve conversación que te deja con más preguntas que respuestas, una llamada de pánico viene del inerior de los bosques. Antes de que puedas analizar la situación, iniciarás una batalla, ¡un **Pokémon** está en peligro y sólo tu podrás salvarlo! Siguiendo la asustada voz, entrarás a un oscuro calabozo por primera vez...

¿Ahora quién eres?

Hay 16 diferentes **Pokémon** en los que te puedes convertir; dependiendo de qué respondas en el cuestionario. La mayor parte de los **Pokémon** son conocidos personajes de inicio de las versiones anteriores.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB







Los cuarteles de tu equipo reflejarán el tipo de tu personaje. El cuartel de Mudkip está rodeado por mucha agua, por supuesto.

Construye un misterio

Este es un nuevo concepto en los juegos de **Pokémon**, pero la mayoría de las características permanecen tal y como las has visto en las versiones anteriores, como la gran diversidad de personajes, incluyendo los tipos de movimientos que pueden aprender. Pero cuando se trata de explorar, habrá muchísimas cosas nuevas por hacer, ver y explorar.

Como en otras aventuras de **Pokémon**, habrá dos versiones de **Pokémon Mystery Dungeon**. Pero en esta ocasión, hay un cambio. Una versión **Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team**, es para el Nintendo DS, mientras la otra, **Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team** aparece sólo en el Game Boy Advance. Las versiones son similares; tal como te lo podrás imaginar, hay ciertas criaturas que encontrarás sólo en alguna de las versiones. La de **Blue Rescue Team** usa algunas de las características únicas del Nintendo DS; puedes controlar a tu equipo y accesar a menúes a través de la pantalla táctil, observar tu mapa en tipo real en la pantalla superior, y conectarte de forma inalámbrica con otros jugadores. Otra ventaja de tener un Nintendo DS es que puedes intercambiar (de ida y vuelta) personajes entre **Blue Rescue Team** y **Red Rescue Team** al insertar los dos juegos en su respectiva ranura (NDS y GBA), evitando que tengas que conseguir otra consola para el trueque.

Una de las cualidades más llamativas de **Pokémon Mystery Dungeon** es la ausencia de mapas arreglados, es decir, ahora cada vez que entres a un calabozo será uno nuevo que se generará al azar. La localización de ítems, escaleras y enemigos cambiará su ubicación, así que no te molestes en trazar tus propios mapas con la ubicación de las criaturas raras u objetos especiales, ya que no estarán allí la próxima vez que entres.



Puedes apuntar a tus enemigos en ocho diferentes direcciones. Alinea tu objetivo antes de que ataques para evitar que falles.

¡Squirtle regresa!

Este personaje fue uno de los pioneros en la serie original y lo podías encontrar de inicio en la versión azul. También ha sido un héroe de la serie animada y las películas.



A primera vista, los eventos en **Pokémon Mystery Dungeon** podrían parecer que se llevan a cabo en tiempo real. De cualquier forma, el juego se basa en turnos, cuando te mueves en el calabozo, tus compañeros te seguirán al tomar un movimiento; después, tus enemigos lo harán. Lo que hagas con tus movimientos es asunto tuyo. No hay escenas de batalla separadas como en otros juegos de **Pokémon**; cuando veas a un enemigo en el mapa, podrás enfrentarlo. Pero debes recordar que virtualmente todo lo que hagas , podría costarte un movimiento; si avanzas un paso, arrojas algún ítem o realizas alguna otra acción, deberás estar preparado para enfrentarlas consecuencias del próximo movimiento de tu oponente.



En algunos movimientos puedes golpear a los enemigos desde un punto distante, dejándote a ti y a tu grupo fuera de peligro.



El mapa se dibujará automáticamente mientras exploras las profundidades del calabozo. Entre más profundo vayas, más complejos se volverán.

El juego provee todo tipo de nuevas formas para confrontar a tus enemigos. Tu **Pokémon** aún tiene sus movimientos tradicionales, pero éstos tienen nuevas funciones que te permiten perso-nalizar estrategias complejas. Por ejemplo, muchos movimientos que alteren el estado de un personaje, sólo dañan a los enemigos que estén frente a ti, así que podrías preferir ataques de larga distancia o movimientos que dañen a todos los **Pokémon** visibles. El éxito depende en conocer no sólo qué hacen los movimientos, sino también quién se beneficiará y quién sufrirá por ellos.

Además de los movimientos estandar, todos los **Pokémon** tienen un movimiento alterno, un ataque genérico que golpea a los enemigos que tengan enfrente. No cuesta ningún punto PP para usarse y tampoco requiere de un movimiento de tu lista, pero generalmente no causa mucho daño como un movimiento especial. En adición a los nuevos aspectos de los ataques normales, otra nueva opción hará que los fans de la serie se emocionen: Puedes ligar movimientos y hacer que todos los ejecuten al mismo tiempo. Por ejemplo, puedes ligar el Growl de **Torchic**, que incrementa tu poder de ataque, con su Sand-Attack, que reduce la evasión de tu enemigo; después arroja Flamethrower para un máximo daño, todo en el mismo turno. Ligar movimientos cuesta un PP por ataque, pero si lo haces bien, podrás cambiar el sentido de la batalla.

Los cambios no paran en el sistema de combate; los ítems que uses en los calabozos son diferentes. Primero, en este mundo, los **Pokémon** no están ligados a sus entrenadores. Esto significa que no hay



Poké Balls, así que tendrás que encontrar otra forma para lograr que las criaturas se te unan. Segundo, mientras exploras, tendrás hambre, así que deberás comer manzanas u otra comida para mantener tu estómago lleno o arriesgarte a sufrir un daño. Hay varios ítems nuevos que funcionan con el sistema de combate de **Mystery Dungeon**; usa un Blowback Orb para disparar a un enemigo hacia una pared lejana, o como una Blast Seed para generar un feroz ataque.

Cuando estés explorando el calabozo, estás en control directo sólo de ti mismo; tu compañero y los otros reclutas tendrán su propia mente. Podrás darles sugerencias de cómo y a dónde explorar y ellos seguirán tu consejo, pero frecuentemente ellos harán lo que crean necesario. Al usar maniobras críticas, podrás llamarlos a la batalla sin que te abandonen. Aprende a usar a tu equipo, para que en el futuro no tengas problemas en los calabozos. Mientras cultivas la amistad con tu grupo, ellos aprenderán más movimientos que te darán mejor control de sus acciones. Si fallas en algún calabozo, habrá serias consecuencias. Perderás dinero, ítems y experiencia. Y si alguna criatura se unió a ti, te dejará de inmediato. Pero no todo es pérdida: si estás en problemas, puedes mandarle un SOS a otro jugador de **Pokémon Mystery Dungeon**, quien puede entrar a tu calabozo y salvarte.

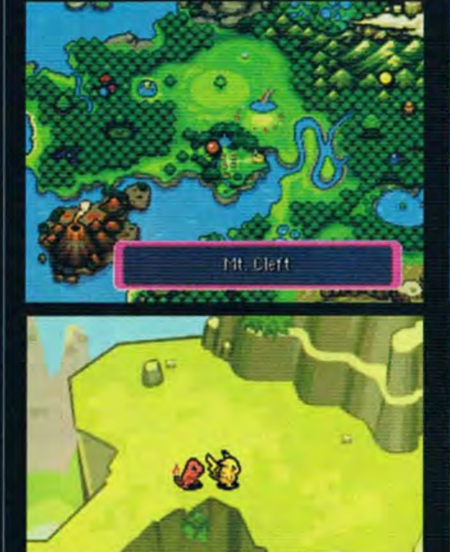
Héroe en desarrollo

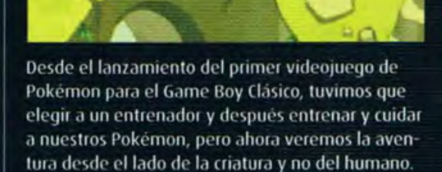
Después de que hayas rescatado al **Pokémon** que estaba en el bosque, es tiempo de ir en busca de la acción. Tu primera misión fue fácil, pero al parecer habrá más de este tipo. El mundo **Pokémon** en el que estás, se encuentra bajo ataque de terribles desastres de todo tipo: terremotos, desbordamientos, erupciones volcánicas, etc., y los **Pokémon** están organizando equipos de rescate para salvar a los demás. Deberás decidir ir al negocio del rescate con tu equipo para obtener recompensas dependiendo tu desarrollo, así como también gratificaciones por completar las misiones; también aprenderás más sobre tu propósito en el maravilloso mundo de **Pokémon**.

Tu equipo de rescate necesita una base de operaciones; afortunadamente, la villa es una remarcable creación de las criatruas que viven allí; también encontrarás tiendas y otros servicios. Incluso será el punto perfecto para que tu equipo construya su base de operaciones. En cuanto lo hagas, **Pelipper**, el cartero local, te entregará las misiones. En otros lados de la aldea, **Kangaskhan** almacenará tus ítems mientras te encuentres en algún calabozo y la tienda Gulpin Link te ayudará a ligar y desligar los movimientos de los **Pokémon**. Aunque si lo que buscas es afilar tus habilidades de combate, podrás ir al Makuhita Dojo para unos encuentros personalizados.

Hay mucho más por ver y hacer en **Pokémon Mystery Dungeon**, y muchas preguntas aún no son contestadas. Nosotros te mantendremos al día en las próximas ediciones para que aprendas más sobre esta gran aventura **Pokémon**.

¡Por primera ocasión, te convertirás en un personaje del mundo Pokémon





Desde el lanzamiento del primer videojuego de Pokémon para el Game Boy Clásico, tuvimos que elegir a un entrenador y después entrenar y cuidar a nuestros Pokémon, pero ahora veremos la aventura desde el lado de la criatura y no del humano.





Esta nueva forma de ver el universo de Pokémon nos recuerda mucho a un capítulo de la serie de televisión, donde las criaturas se quedan aisladas y lejos de los entrenadores; siendo allí la primera vez que hablaban bien en vez de emitir sonidos.



Después de cada viaje a los calabozos, querrás visitar la aldea. El Persian Bank guardará tu dinero acumulado por tanto tiempo como lo decidas y sin cobrar manejo de cuenta.

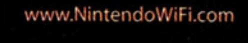


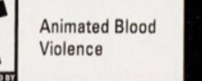
La cacería es ahora.

METROID®
PRIME
HUNTERS

Más cazadores de recompensas. Más maneras de morir. ¿Eres el cazador o la presa? Metroid Prime Hunters. Con Nintendo WiFi connection, modo multiplayer y más mortal.

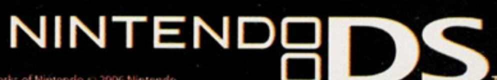






Animated Blood
Violence

Tocar es bueno.



© 2004-2006 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corp. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

GAMEVISTAZO

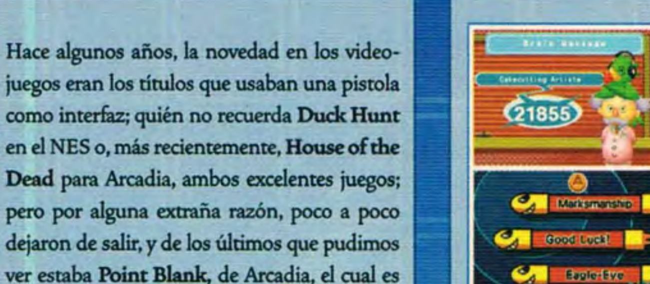
POINT BLANK DS

NAMCO/BANDAI

Hace algunos años, la novedad en los videojuegos eran los títulos que usaban una pistola como interfaz; quién no recuerda **Duck Hunt** en el NES o, más recientemente, **House of the Dead** para Arcadia, ambos excelentes juegos; pero por alguna extraña razón, poco a poco dejaron de salir, y de los últimos que pudimos ver estaba **Point Blank**, de Arcadia, el cual es precisamente el que ha "revivido" gracias al Nintendo DS, donde se sustituirá la pistola por el *Stylus*, pero manteniendo el mismo nivel de humor que caracterizó a esta serie.









Sin grandes diferencias



Cuando nos enteramos por primera vez de este título, tuvimos muchas dudas al respecto, ya que estábamos hablando de una serie consagrada en los salones de Arcadia, y creímos que se perdería toda la esencia del juego al carecer de una pistola... para que nos entiendas mejor, que iba a ser algo como jugar **Dance Dance Revolution** con un control en lugar de con el tapete de baile. Pero ahora podemos alejar toda esa incertidumbre que ustedes deben sentir en este momento, y decirles que la adaptación es perfecta; todas las modificaciones que se le han hecho han logrado renovar bastante esta serie, tanto así, que en ningún momento extrañarás la pistola.



Preparen, apunten, ¡fuego!

Donde vas a notar más un cambio es en el nivel de dificultad, ya que éste se ha incrementado un poco, lo cual se debe a que al estar tan cerca de la pantalla, el movimiento de tu mano es más rápido, por lo tanto, casi no vas a notar esto, sólo si es la primera vez que juegas **Point Blank**. Los minijuegos no han tenido grandes cambios en su estructura y podremos ver los más populares, como el de los patitos de feria, o el de las ovejas que van saltando una cerca. En cada uno de ellos tienes un límite de "disparos", lo que evitará que te la pases tocando la pantalla "a lo loco" para mejorar tu puntuación.

Fija bien tu objetivo

Point Blank es muy buena opción para esta temporada; gracias a lo simple de las pruebas no te aburre fácilmente, y el poderlo usar en donde quieras le suma bastantes puntos a esta nueva adaptación de la franquicia. Algo más que vale la pena mencionar es que aquí también se han tomado ideas de los juegos de Nintendo, y lo veremos reflejado en varios minijuegos que toman conceptos de **Big Brain Academy**, por ejemplo, esto con la intención de que en ciertos momentos pienses más en cómo gastar tus tiros y no sólo le pegues a lo que se mueva. Definitivamente nos encontramos ante un juego muy completo, que ofrece una buena variedad de pruebas, y que gracias al *Stylus* gana mucho dinamismo.





El título se divide en tres modalidades: la de **Arcade**, que, como su nombre lo indica, nos pondrá de inmediato en varias pruebas hasta que fallemos alguna, terminando ahí el juego. Pero para que podamos durar bastante y poner un buen récord, tenemos otra opción, la de **practice**, donde obviamente vamos a poder elegir el minijuego que nos plazca o en el que tengamos problemas para mejorar nuestro desempeño. Ya por último, pero no menos importante, tendremos la opción de Museo, donde vamos a poder disfrutar de juegos de disparos antiguos de la compañía Namco, extraordinaria modalidad para los veteranos que quieran disfrutar de nuevo estos juegos y para que las nuevas generaciones los conozcan.



Pequeñas máquinas, ¡gran diversión!

Los **Micro Machines** son juguetes a escala que tuvieron una gran popularidad a finales de la década de los años 80; su característica predominante es el tamaño tan diminuto que tienen en comparación con otras colecciones como **Hot-Wheels**. Los **MM** son principalmente carros, aviones, botes y vehículos similares (de construcción, guerra, etc.), pero también hubo varias exitosas colecciones basadas en películas como **Alien**, **Predator** y **Star Wars**, por ejemplo. Su llegada a los videojuegos no se hizo esperar demasiado y entonces tuvimos la oportunidad de jugar con ellos en diversos sistemas de Nintendo.



MICRO MACHINES PARA GB.

La esencia de las miniaturas

Los **Micro Machines** llegan al Nintendo DS con toda la emoción que han caracterizado sus juegos y su enfoque típico; las carreras se llevan a cabo en circuitos armados literalmente con utensilios caseros y aprovechando todos los elementos disponibles para añadir dificultad a las competencias de los pequeños autos. Un par de ejemplos son las "pistas" más comunes en los títulos de los **MM**: una mesa de billar y una de comedor llena de platos y vasos; en esta última, los desperdicios de comida son usados como peligros para los participantes. A diferencia de las versiones anteriores, en **V4** encontrarás pistas más diversas e inclusive algunas fuera de las casas, como en la playa o en las cañerías; pero más allá de ser un detalle estético, las texturas de estos escenarios afectarán directamente a tu vehículo.





Puntos

V4 tiene un modo más agresivo de competencia que otros juegos del género, pues está basado principalmente en correr por puntos más que por tiempo; los puntos los obtienes al aventajar considerablemente a un oponente. Como podrás imaginarte, este estilo te obliga a ser más violento para con tus adversarios; puedes empujarlos, sacarlos de la pista y tirarlos a los "abismos" para hacerlos perder tiempo valioso. Además de usar tu propia máquina como arma, puedes emplear alguno de los 12 poderes del juego, los cuales varían desde los clásicos turbos o ítems para recuperar energía, hasta un martillo para golpear a quien vaya adelante de ti. El realismo juega un papel importante en **Micro Machines V4**; conforme tu vehículo va siendo dañado, no solamente perderá energía, sino que incluso se deformará, perderá llantas y se alentará según la gravedad de las averías, cosa que obviamente te hará perder tiempo y puntos.

Reta a tus amigos

¡No hay nada mejor que competir contra otros videojugadores en los títulos de carreras! **V4** permite conectarse a cuatro personas para disfrutar de la velocidad con los **Micro Machines**. Si pensabas que iban a ser pocos vehículos a elegir, déjanos decirte que son 750 máquinas distintas listas para correr; eso sí, debes habilitar las más raras para poder jugar con ellas. Y si deseas añadirle más emoción a cada competencia, ¡puedes apostar tus carros contra los de tus oponentes para ver quién se los lleva!



Mide cada paso

Ahora pasemos a lo que son las batallas, las cuales se van a realizar en zonas amplias, y nuestra movilización será por turnos, en donde vamos a decidir si avanzamos, retrocedemos, atacamos o escapamos. Los embates que tendremos a nuestra disposición serán los típicos del Pokémon en cuestión; por ejemplo, si tenemos un **Charmander**, podrá usar el **Ember**, y un **Pikachu** el **Thundershock**; a éstos hay que agregarle que también podrá arrojar ciertos objetos como piedras, dando pauta a un sinfín de estrategias. Otro punto que vale la pena aclarar es que no cualquier **Pokémon** se puede desplazar sobre todas las zonas, es decir, si estás sobre lava, sólo los de fuego tendrán acceso.

¡Enciende tu motor!

A pesar de que los **Micro Machines** no son tan populares como los **Hot-Wheels**, sí gozan de cierto éxito entre los niños que juegan con ellos y los coleccionan. Sabemos el sentimiento especial que transmite tener los carritos físicamente, pero también es muy divertido poder competir con los virtuales en los videojuegos (¡especialmente cuando puedes conseguir más de 700!). Si eres fan de la velocidad y de las micromáquinas, no puedes perderte este entretenido título; ¡no esperes más y sube a tu **Micro Machine**!

© The Codemasters Software Company Limited 2006



¿Conocen a los dragones Bu y Bo? Aunque los nombres no te suenen mucho, estamos seguros de que sí los has visto, ya que nos referimos a la dragones que aparecen en los famosos **Puzzle Bobble**; de seguro que ya los ubicaste; pues bien, Taito, de la mano de Rising Star Games, nos ha preparado un divertido juego que retomará los orígenes de estos personajes, y qué mejor consola para ello que el Nintendo DS para esta renovación, en la que se pretende mejorar todo un clásico como lo es **Bubble Bobble** para Arcadia y NES.

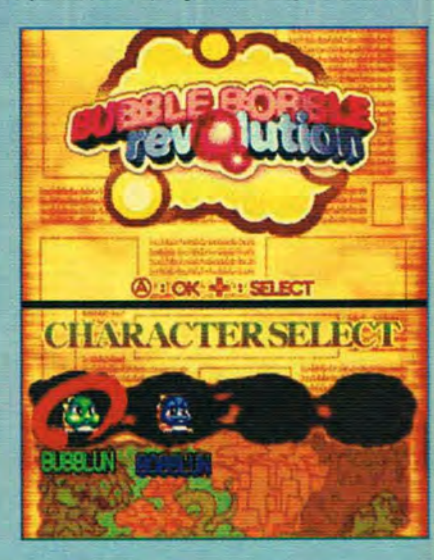




No todo es desaparecer esferas

Si en este momento les preguntáramos de qué creen que va a tratar el juego, que por cierto se conocerá como **Bubble Bobble Revolution**, la gran mayoría respondería que de un Puzzle donde debemos juntar esferas de un color para que exploten, ¿verdad? Pues no es así, ja, ja, ja, y es que aunque a muchos les asombre, esta serie no comenzó así, sino que era del estilo de **Snow Bros**, donde tenías que eliminar a varios enemigos en pantallas divididas en pisos, con ayuda de burbujas que lanzabas por la boca.





Y es justo este concepto tan simple, el que se ha implementado en la versión para Nintendo DS. Puedes elegir de entre los dos dragones para completar las misiones; en realidad no hay gran diferencia entre ellos, de hecho, sólo el color; el caso es que para poder deshacerte de los molestos enemigos que habitarán las pantallas, tienes que encerrarlos en burbujas, y después tocarlas para que exploten. Como puedes notar, no hay gran ciencia en la premisa del título, pero no quiere decir que carezca de reto o algo parecido, al contrario, en bastantes niveles las cosas se ponen "color de hormiga" debido a la cantidad de los enemigos en pantalla así como de sus rutinas.





Amplía tu visión

A diferencia de aquellas legendarias versiones que aparecieron en los años 80, aquí los escenarios van a ser más largos, y, lógicamente, ocuparán ambas pantallas para desplegarse; tus acciones serán las de saltar y disparar, nada más, por lo que para terminar pronto con los enemigos deberás aprovechar la estructura del escenario para que tus disparos tengan una mejor trayectoria. Para llegar a lugares altos puedes usar tus mismas burbujas como escalones; esto es de gran utilidad en las misiones finales, donde cualquier error te puede costar una vida.



Estalla todas las burbujas

El reto que nos ofrece esta versión es bastante bueno; la idea es muy divertida, aunque sí le criticamos un hecho: el que no haya utilizado nada de las capacidades de la consola, o sea, fuera de desplegar los niveles en las dos pantallas, no se usaron el micrófono ni la pantalla táctil, a la que nosotros le vemos varias utilidades, como por ejemplo marcar la trayectoria de las burbujas o que por lo menos hubiéramos podido hacer un ataque; pero esperamos que todo esto se tome en cuenta para una segunda parte en caso de que se desarrolle. Por cierto, tanto te hemos hablado de las versiones antiguas en este artículo que seguramente te ha dado curiosidad por probarlas, ¿no es cierto?; pues como un extra, se ha incluido aquella primera versión en el juego.



¡Vuela como Jordan sin salir de casa!

Así es, el realismo en los juegos deportivos cada vez se hace más presente en los títulos de Electronic Arts. Muchas veces mantenemos las miradas en **Madden** o **FIFA**, pero también saben sacarle provecho a la franquicia del mejor basquetbol del mundo. En **NBA LIVE 06** encontrarás un mejor desarrollo en el gameplay y, por supuesto, en la medida en cómo y qué tan fácil controlas cada jugador dentro de la duela; ahora los rebotes, dribbles, tapones y retacadas son menos complejas, dejando a tu imaginación todas las posibilidades para generar el mejor partido de la historia, ya sea con tus cuates o tú solo contra toda la liga. Eso sí, la inteligencia artificial de los jugadores –propios o ajenos- se incrementó considerablemente para que puedas mandar pase o fintar, sin temor a perder el balón o provocar una falta.



Siéntete como todo un profesional del basquetbol en la duela virtual de NBA Live.

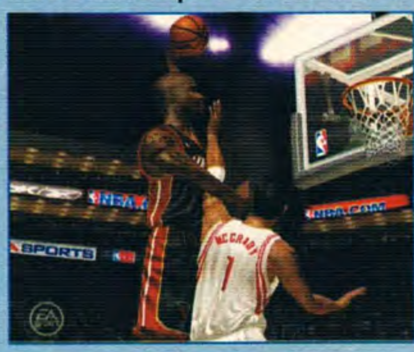


El diseño de los uniformes, así como todos los detalles físicos de los jugadores son muy reales.



Hace años los videojuegos basados en el deporte ráfaga cobraron popularidad entre los jugadores que no necesariamente gustaban de esta actividad; títulos como **NBA 2K1** (Sega) o **NBA Courtside** con Kobe Bryant (Nintendo) nos hicieron vivir la emoción del basquetbol virtual, y ahora NBA LIVE 06 toma el cetro para mantener la racha de excelentes juegos.

Un partido narrado por verdaderos profesionales



Como puedes observar en las fotografías, los jugadores y escenarios se ven bastante reales, esto gracias al buen trabajo gráfico que logró Electronic Arts para las texturas faciales y corporales, así como fuentes de luz, reflejo y brillo de la duela (notarás que incluso los reflectores y reflejos de jugadores o público se proyectan en la cancha). Si a esto le aumentas una buena narrativa en los comentarios de Marv Alber y Steve Kerr -que en lo personal nos encantaría ver algún día en español- y efectos sonoros muy acordes con el momento en el que se desarrolla el juego, tenemos como resultado un título que será todo un agasajo para los fanáticos de este deporte.

La emoción va en aumento cuando participas en el concurso de clavadas o de tiros de tres -donde era un ídolo Larry Bird-, o si quieres conducir al Dream Team a la victoria, lo podrás hacer en el juego de todas las estrellas de la NBA. Los modos All-Star Weekend y Dynasty Mode son un detalle sensacional que te pondrá a concursar en retos diferentes que no tienen que ver con la temporada ordinaria; por ejemplo, en All Star Weekend podrás crear nuevas clavadas mientras compites en la contienda de Slam Dunk. Todas estas opciones te servirán de entrenamiento para cuando entres a la temporada oficial.

La acción en pantalla se ve tan real que podrías pensar que estás presenciando un partido de verdad. Me agradó bastante el hecho de que el control de los jugadores respondiera a la perfección, más aún cuando el basquetbol es un deporte de contacto rápido y ágil, donde un simple error te pondrá abajo en el marcador. Los pases, burlas, clavadas y tiros de distancia se logran con una sencillez inigualable; incluso los tiros libres, pesadilla de Shaq, tienen un gran sistema de lanzamiento que no te confunde para nada y se basa en presionar los botones en el momento adecuado, sin necesidad de preocuparte por broncas de ángulos extraños. NBA LIVE 06, un juego perfecto (y bastante recomendable) para compartir con tus cuates o para aventarte la temporada completa.





© EA 2006.



El control de los profesionales

Por Axy y Spot

EL JUEGO LIMPIO

¿Cómo han estado? Esperamos que bien; nosotros estamos muy contentos, ya que tenía mucho tiempo que no escribíamos algo juntos, pero la ocasión lo amerita. Como ustedes saben, en esta sección siempre nos hemos preocupado por enseñarles lo que un videojugador deber ser, lo que tiene que conocer, el cómo distinguirse ante los demás... pero esta vez ocurrirá lo contrario. Vamos a platicarles de lo que no se debe hacer, de las actitudes y acciones que tiene cierto tipo de jugadores; nos referimos a esa ética que todos nosotros debemos tener al jugar.

En algún lugar de la ciudad

Hace poco pasábamos por un local de Arcadias, y como ya teníamos tiempo sin entrar a una, decidimos aventarnos unas cuantas retas. El lugar estaba lleno, todas las máquinas ocupadas, pero nos llamó la atención una donde un chavo jugaba alguna de tantas versiones de **The King of Fighters**. Resulta que nadie le podía ganar, pero no porque fuera muy bueno, sino porque a todos les aplicaba la misma "jugada", en la que usaba a **Ralf** como personaje principal y a **Joe** de *striker*.



Su "técnica" consistía en arrojar al oponente al piso, sacar al *striker* en ese momento, y cuando lo golpeaba, volvía a tomarlo para repetirlo. Con sólo verlo un par de veces nos dimos cuenta de que eso era todo lo que ofrecía el chavo; si algo alteraba la secuencia, estaría perdido, pero nadie supo cómo hacerlo. Así que lo retamos; usamos sólo a **Kyo** para vencerlo; ¿cómo lo hicimos?; muy fácil: le hicimos creer que íbamos a caer en su juego, pero en el momento donde él pensaba que nos agarraría, esquivábamos, y con ese pequeño cambio no supo qué hacer y, obvio, perdió muy feo.





Descaro absoluto

Otro aspecto malo de estos jugadores casuales, es que cuando te ganan festejan como si en verdad hubieran sido muy buenos, te hacen burla, etc., y si se te ocurre decirles que su victoria fue porque te trabaron te dicen el clásico argumento de "el caso es que gané" o " el juego dice que perdiste". Sabemos que es frustrante perder cuando eres mejor, pero en ese momento debes estar consciente de que sus victorias son "virtuales", no existen, no tiene ningún caso salir con la victoria si ésta fue conseguida de manera sucia.

¿Videojugadores de verdad?

Ya más tarde, comentábamos acerca del chavo y su jugada; ¿creen que merecía llamarse videojugador?; nosotros consideramos que no, porque un videojugador en toda la extensión de la palabra tiene un repertorio amplio de técnicas para enfrentar cualquier adversidad en el tipo de juego que sea. Más bien pensamos que se trataba de un jugador casual, de los que juegan lo que esté de moda, sólo por no sentirse aislados de las tendencias. Y bueno, sinceramente, no nos preocupa mucho el hecho de que siga haciendo lo mismo en cada título que tenga enfrente, es decir, ganar con trampa, pero sí lo hace el que jugadores de verdad poco a poco comiencen a adoptar estas mismas estrategias.



A incrementar la ventaja

Un jugador bueno siempre busca aumentar su ventaja, se lanza al ataque, tomando sus precauciones, claro, pero lo importante es que no se conforma con lo que ya logró, sino que busca algo más. Caso contrario los tramposos o casuales, que cuando van ganando se echan para atrás, con el único objetivo de conservar su ventaja, y si por ahí, por la suerte, consiguen mejorarla, no se mueven de su plan, siendo que deberían ya por lo menos por "consideración" ser más abiertos en el enfrentamiento (puede ser juego de peleas, deportes, carreras, etc.).

Lo anterior me recuerda algunos de los torneos que hemos hecho; ahí hemos visto de todo, lo que por desgracia incluye las trampas; les voy a comentar algunas de las que notamos, y que la verdad sí nos molestaron bastante; pero al menos esos chavos no lograron ganar. En los torneos de **Smash Bros. Meele**, no faltaban los que se aprovechaban y formaban equipos, y pues obviamente, se iban contra los que no eran parte de ellos; pero era tan obvio, tan carente de honor... es que imagínense, que de cuatro peleadores en pantalla, tres estaban contra uno solo; y ni disimulaban ni nada, el descaro era total; ni se pegaban entre ellos hasta que ya no había otra alternativa.





En Mario Kart DS, hay jugadores que usan el Snaking como única jugada, lo que muestra su poco nivel de juego.

Pero sin dudas, una de la que más enojo nos provocó, ocurrió en el torneo de **Super Mario Strikers**. Después de ver algunas rondas eliminatorias, había un chavo que jugaba muy bien, tenía buenas estrategias y siempre arriesgaba. De pronto en uno de sus juegos posteriores comenzó perdiendo; su rival se había encontrado con ese gol por casualidad, así que no le dio importancia y siguió atacando, pero la suerte no estuvo de su lado; todos sus disparos salían a los postes, los jugadores sacaban el balón de la línea, en fin; pero el caso es que el chavo que iba ganando, cuando tenía el esférico, se iba atrás de medio campo, dando pases cortos, o cuando recuperaba la posesión en su terreno, salía al "pelotazo"; el caso era alejar el peligro, no importaba que tuviera buena condición para el contragolpe... pero la actitud más reprobable fue cuando tenía el balón y lo llevaba con su portero para que éste lo tomara y así "hacer más tiempo"; eso sí que es jugar sucio, pero en fin, al menos el tramposo no ganó el torneo, porque lógicamente sus "técnicas" no lo pueden defender siempre del buen juego.

Cuestión de honor

Cuando estás retando con tus amigos o con algún desconocido en las máquinas, siempre tienes que demostrar tu ética, saber que si vas a ganar, tiene que ser sin trampa, limpiamente; así, al final del enfrentamiento, te quedará la satisfacción de que tu estilo se impuso. Ahora bien, la derrota también es una de las posibilidades, pero aquí es donde debes ser muy inteligente. Si perdiste lealmente, en una buena pelea, no queda más que volverlo a intentar o simplemente aceptar tus errores y buscar la manera de corregirlos. Pero, ¿qué pasa si eres vencido con trampa? Interesante cuestión, ¿verdad?





Lo primero que puedes pensar es en pagarle con la misma moneda, o sea, jugando sucio como él lo está haciendo, pero así no mostrarías en verdad tu nivel, sino que te "rebajarías" a realizar sus mismas trampas, y lo que se necesita es que este tipo de personas entienda que el juego limpio siempre debe prevalecer, así que si pierdes contra estos pseudojugadores, quédate unos minutos viendo y analizando sus movimientos, y una vez que termines de hacerlo, rétalo y verás que de seguro le ganas, y lo mejor de todo es que tú estás creciendo como videojugador, y cuando te vuelvas a encontrar a alguien así, ya tendrás una mejor idea de cómo derrotarlo.

La honestidad es lo que vale

Todo lo que les hemos platicado no es para hablar mal de los tramposos (bueno, en parte sí); la principal intención es que se den cuenta lo mal que se ve este tipo de actitudes, y que de ninguna manera, sin importar la circunstancia, se deben considerar para ganar, porque tarde o temprano existirá la forma de neutralizar la trampa. Lo mejor es practicar bastante, tener decenas de jugadas y estrategias en cada uno de los títulos que nos gusten; así estaremos listos para cualquier situación y dejaremos en mal a los jugadores casuales. Recuerden, el honor de videojugador es algo único; no lo pierdan jamás.



Puedes correr, esconderte, pero siempre te encontraré

La saga de **Tenchu** se ha ganado un lugar en la industria, y es que si bien al principio le costó trabajo atraer al público, ahora su nombre es sinónimo de calidad, misma que ha llevado a esta serie a la consola portátil más popular del mercado; es obvio que nos referimos al Nintendo DS. Desde siempre hemos querido ver estos juegos en consolas de Nintendo, y ahora que por fin esto ha sucedido, les podemos decir que el resultado ha sido mejor de lo esperado, con ligeros cambios para poder adaptar el gameplay a la interfaz del sistema, pero que no han mermado en ningún aspecto el sentido del juego. Así que prepárate para viajar a Japón y descubrir los enigmas que guarda esta tierra.

La vida toma giros inesperados...

En la historia del juego, se nos relata cómo una joven princesa de nombre **Shizu** se casa con un hombre lleno de maldad, conocido como **Lord Hakkaku**; es obvio que su vida no era ningún cuento de hadas, por lo que la princesa decide escapar de su lado para buscar otra oportunidad e intentar cambiar su suerte. Todo iba conforme a su plan; ya estaba afuera, corriendo sin un rumbo fijo pero con muchas ilusiones, cuando de la nada aparecen dos ninjas, pertenecientes al **Azuma Shinobi Ryu Ninja clan**, quienes la interceptan, y ahora deben protegerla para que pueda cumplir su objetivo, y ya de paso arruinar los planes que pudiera tener **Hakkaku**.

Pareciera que no, pero la historia es muy interesante, sobre todo porque desde un principio te preguntas qué fue exactamente lo que hizo que **Shizu** escapara, y conforme logras avanzar, conocerás algunos secretos que te harán querer llegar al final lo antes posible. Por otro lado, también es del conocimiento de todos que a lo que más le apuesta esta serie es al *gameplay*, ya que juegos del Japón feudal con mejor historia los podemos encontrar en los **Onimusha**, por ejemplo. Pero bueno, antes de explicarte mejor cómo está esto del tipo de juego, vamos a comentar algo respecto de los personajes.

- Compañía: **Nintendo.**
- Desarrollador: **FromSoftware.**
- Clasificación: **Teen.**
- Categoría: **Acción.**
- Jugadores: **1-2.**









© FromSoftware 2006

Un mismo objetivo, dos caminos diferentes

Los dos ninjas que te mencionamos en la historia, como ya lo habrás intuido, son los personajes que podrás seleccionar para esta aventura; el primero se trata de **Rikimaru**, líder del clan **Azuma**, que es sumamente experimentado en la lucha cuerpo a cuerpo, capaz de dejar fuera de combate a quien se le ponga enfrente; también contaremos con **Ayame**, una hermosa joven cuya principal cualidad es la inteligencia, que la lleva a actuar siempre con calma, a esperar el momento adecuado para atacar y no precipitarse. Dependiendo de tu elección, el juego cambiará en su accionar, aunque no tanto como pudieras pensar, sino sólo lo necesario para que tu personaje pueda usar sus capacidades. Ambos, **Ayame** y **Rikimaru**, han aparecido ya en otras historias del juego, pero en ésta para NDS se ha incorporado también un personaje extra: Shizuhime.





Obscrva todo a tu alrededor

Al contrario de lo que se ha visto en esta serie, aquí la perspectiva no será en tercera persona, sino con una vista superior, pero aun así la premisa seguirá siendo la misma, es decir, esconderte en cualquier parte del escenario para después terminar con tus enemigos poco a poco. Esta perspectiva le va muy bien al estilo del título, porque tienes una mejor visión de todo lo que hay en pantalla, así como de los movimientos y posiciones de tus rivales, lo que te permite desarrollar una mejor estrategia. Lo único que se ha eliminado del concepto original es la cuerda con la que podías permanecer colgado de los techos para arrojar por ejemplo bombas de humo, pero podemos decirte que no vas a extrañar esta ausencia en lo más mínimo.

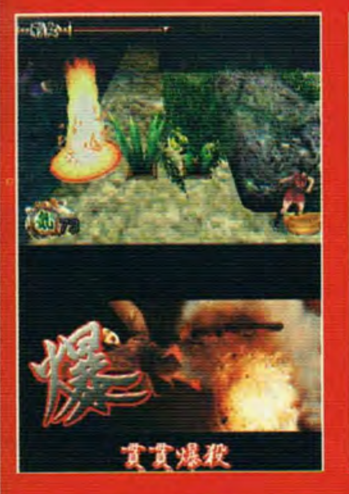


Ocúltate en las sombras

Los escenarios se dividen en algo así como "pantallas" en las cuales deberás derrotar a todos los ninjas ahí existentes para poder acceder a la siguiente y así sucesivamente. Para lograrlo, tienes que esconderte en cada pequeño rincón para tomar a tus oponentes por la espalda, y con un simple movimiento de tu espada dejarlos fuera de combate; ahora bien, también contarás con trampas que puedes colocar a lo largo del escenario para que cuando alguien pase por ahí, sea eliminado instantáneamente. Si uno de los enemigos te llega a ver, pedirá ayuda, y te será un poco más complicado vencerlos, pero nada del otro mundo; sólo concéntrate en los que estén más cerca de ti.

Domina la espada

Desenvolverte por las distintas misiones del juego es algo muy intuitivo, tienes el clásico botón para saltar (que si dejas presionado te servirá también para sujetarte de ciertos objetos), uno para defensa y dos más para atacar, que se dividen en el uso de la espada y de los items especiales. Sobre estos últimos, te podemos decir que son muy útiles, ya que puedes equipar bombas, por ejemplo, y así mantener a distancia a varios ninjas, mientras que con tu espada te encargas de los que tengas más cerca. Este tipo de objetos como las bombas las equipas antes de entrar al escenario o ya adentro con la pantalla táctil.









Por cierto, ya que mencionamos la pantalla inferior, nuestra única queja recae precisamente en ella, y es que su uso es sumamente limitado; lo poco que puedes hacer en ella es navegar en los menúes, cambiar armas y...iya!, o sea, está bien que quisieran conservar la esencia del juego lo más que se pudiera, pero creemos que el haber agregado más acciones mediante el uso del *Stylus* no hubiera afectado en nada; es más, hasta hubiera servido para darle mayor emoción al juego, que no es que carezca de ella, pero como hubo un tiempo en el que se rumoró un sistema de combos mediante el *Stylus*, pues como que queda ese sentimiento de que los ataques pudieron ser aun mejores.



El cambio de estilo le quedó muy bien a la serie; en ningún momento se pierde el concepto, al contrario, lo expande, por lo que los jugadores que no lo conocían, ahora se pueden sentir atraídos hacia el juego.

El mejor del mundo

Sin duda la mejor opción que se ha incluido es la modalidad *versus*, que permitirá que te puedas enfrentar con una persona más en áreas adaptadas de las misiones del modo de historia. Lo interesante del asunto es que no en todas tienen que ver quién elimina primero al otro, sino que al estilo de **Zelda Four Swords**, deberán cooperar para poder salir adelante de las situaciones que se les presenten. Esto ya es un gran plus para el título, pero lo mejor es que no se limitará a batallas locales, no, sino que este juego es compatible con el servicio WiFi de Nintendo, por lo que podrás competir con personas alrededor del planeta demostrando qué tan bueno eres.



Un buen nivel

Todos los aspectos del juego están muy bien cuidados, sobre todo los movimientos de los ninjas; en verdad que se ven con un realismo que ocasiona que te metas más al juego, y esto lo podrás ver mejor en los ataques con la espada. En cuanto a los escenarios, son muy amplios y con muchos objetos, pero un poco de color no les hubiera venido nada mal, porque en ocasiones se ven un poco "tristes", pero se compensa con el nivel de estrategia que debes crear para pasarlos. La música cumple con su cometido; no resalta mucho pero es buena; digamos que te ayuda a pensar.

El golpe final

Tenchu Dark Secret es un muy buen juego de acción, tal vez algo corto en su modo de historia, pero que te dará horas y horas de diversión en su apartado *multiplayer*, y más si lo juegas en Wi-Fi. Muchos quizá no lo sabían, pero este título estuvo a nada de sólo quedarse en Japón, pero gracias a los esfuerzos de Nintendo, ahora podemos disfrutarlo también en este continente, y no nos queda más que recomendártelo bastante; lo vas a disfrutar; esperamos que para una segunda parte se utilicen en verdad las cualidades del sistema como el micrófono o la pantalla tactil, que si bien no se "siente" su carencia, si hubieran hecho brillar más a **Tenchu Dark Secret**.



R A N K I N G

1 — 10

Master: 8.0

Siento que los programadores del juego le dieron más peso al apartado **multiplayer** que al modo de historia, ya que a pesar de ser buena, lo terminas muy rápido, y creo que pudo haber dado para algo más. Hay mucha variedad de objetivos, lo que ayuda para que no se vuelva monótono, por lo que si lo juegas solo no habrá ningún problema, te va a divertir bastante. La opción Wi-Fi se me hace de lo más interesante, te obliga a pensar mucho, porque en cualquier movimiento en falso puedes perderlo todo.

Crow: 8.0

Hace años se anunció una adaptación que Activision iba a lanzar para el Game Boy, pero por desgracia fue cancelada y no supimos nada de este ninja para Nintendo... hasta ahora. Con una historia sólida y un gameplay bastante agradable que te permite realizar las elaboradas acciones con el pad y los botones, ya que el *Stylus* brilla por su falta de uso (detalle que no afecta en lo absoluto el desarrollo de la aventura), limitándose sólo a los menúes. Los gráficos son buenos, pero en el sonido no ganarán ningún premio.

Panteón: 8.5

Tenchu Dark Secret es una buena opción si buscas una aventura entretenida para tu NDS, tiene mucha acción y momentos emocionantes. Sé que se le critica el poco uso del *Stylus*, pero yo pienso que si el juego es bueno, no es obligatorio que se emplee este accesorio; no hay que decir "si es de NDS, debe usar el *Stylus*", pues juegos como **Mario Kart DS** no lo utilizan para el *gameplay* y es uno de los mejores juegos para el sistema. No te dejes sorprender y dale una oportunidad a Tenchu; verás que no te arrepentirás.



Un mexicano en Street Fighter

Septiembre es el mes patrio, de manera que tenemos en esta ocasión a un paisano nuestro del mundo de los videojuegos: el poderoso **Thunder Hawk** (mejor conocido como **T. Hawk**). Él es un luchador muy fuerte de **Street Fighter**, la serie más famosa de juegos de peleas. Hace ya varios años, este fornido sujeto llegó a la serie en el juego **Super Street Fighter II: The New Challengers** junto con **Fei Long**, **Cammy** y **Dee Jay**. Lo curioso del asunto fue que cuando supimos que uno de los peleadores nuevos era un mexicano... ¡no esperábamos a un tipo de más de dos metros de altura!

¿Mexicano?

La polémica sobre el origen de **T. Hawk** fue algo muy sonado en aquellos días, pues no parece ser que provenga de nuestro país; aunque es justo mencionar que no fue algo condicionante en el éxito del juego, era más impresionante ver a nuevos peleadores en las filas de SF, que detenerse a ver su lugar de nacimiento. Según su biografía oficial, él es mexicano (no especifican el Estado), nació el 21 de julio de 1959, pesa 162 kilos y mide 2 metros con 30 centímetros. Además de su excesivo tamaño, su indumentaria no es tan creíble que digamos, sino más bien parece la de un indio americano común. No es que hayamos preferido que la imagen de **T. Hawk** hubiera sido la tipificación del clásico indito cubierto en su zarape durmiendo bajo la sombra de su gran sombrero, ¡pero al menos le hubieran puesto un nombre en español!





¡Poder mexicano!

Su llegada al universo de **Street Fighter** fue decisiva; todos sabían contra quién querían enfrentar a este mexicano de gran tamaño; **Zangief** era el peleador perfecto para un colosal combate de titanes. Al igual que el ruso, **T. Hawk** no tiene poderes arrojables y es muy lento en sus movimientos, pero se compensa con su fuerza, variedad de agarres y técnicas como el Rising Hawk, Diving Hawk y Mexican Typhoon (nuevamente nos preguntamos el porqué sus ataques no tienen nombres en español).



En el séptimo arte

En la cinta **Street Fighter: The Ultimate Battle** (1994), **T. Hawk** es un sargento cherokee bajo las órdenes de **Guile** (el papel lo hizo el actor Gregg Rainwater); no es necesario decir lo mucho que cambió este personaje en la adaptación videojuego-película, pues ya todos sabemos cómo la mayoría de los peleadores sufrió drásticas modificaciones en cuanto a historia e imagen.

Historia

T. Hawk es miembro de la tribu **Thunderfoot**, la cual fue arrojada de su territorio por las tropas de Shadoloo y fueron forzados a establecerse en México, cerca de Monte Albán. Quienes se resistieron fueron eliminados, entre ellos el padre de **T. Hawk**, **Arroyo Hawk**, a manos de **M. Bison**. Obviamente, el deseo de venganza de **Thunder Hawk** creció junto con él y esperaba ansiosamente el día en el que pudiera recuperar su tierra de manos del malvado dictador. Tiempo después, algunos miembros de la tribu desaparecieron misteriosamente, entre ellos una chica quien fue convertida en **Noembelu**, una de las trece **Dolls**, mujeres soldado a quienes les lavaron el cerebro (aunque en **Street Fighter Alpha 3** decidieron cambiar la historia y definir a **Juli** como miembro perdido de los **Thunderfoot**). Él pudo encontrarla, pero no se sabe si regresó o no con su tribu. En el segundo torneo, **T. Hawk** pudo recuperar las tierras de sus congéneres; como ésta quedó desolada, él juró hacer todo lo posible para regresarla a la normalidad y poder llevar a su tribu a ella.



Más personajes mexicanos.

T. Hawk fue uno de los primeros mexicanos que llegaron al mundo del entretenimiento electrónico y uno de los más populares. Entre los más conocidos están **Ángel** y **Ramón**, de la saga **The King of Fighters; Earthquake** y **Galford D. Weller**, de **Samurai Shodown; Mask de Smith**, de **Killer 7**; **El Stingray**, de **Saturday Night Slam Masters; Tizoc**, de la serie **Fatal Fury**, y **El Diablo**, de **Sega Soccer Slam**; además de que muchos eventos en incontables juegos toman parte en nuestro territorio. ¿Conoces a más mexicanos en los juegos? Escríbenos y cuéntanos cuáles has notado y en qué títulos los viste.

¡HASTA LA PRÓXIMA!

MARIADOS

¡Hola, **Mario**! ¿Cómo puedo desbloquear a los personajes secretos de **Mario Tennis** de Game Boy Color? He hecho hasta lo imposible por activarlos, pero no aparecen. Espero que me puedas ayudar.

Jorge Navarrete
Monterrey, NL

¡Qué tal, Jorge! A los personajes como **Bowser**, **Wario**, **Waluigi**, **Yoshi** los tendrás que transferir directamente de la versión de Nintendo 64 a tu cartucho de Game Boy Color, obviamente usando el Transfer Pak; mientras que para activar a **Mario**, deberás enfrentarlo en una partida de tenis y ganarle; sólo así lo podrás elegir. Si quieres que **Peach** esté disponible en la lista de jugadores, tendrás que derrotarla (a ella y a **Mario**) en un partido de dobles.



Hola, Club Nintendo, ¿cómo les va?; espero que muy bien porque a mí me va muy mal con el juego de **TLOZ:The Wind Waker**. El problema es que no sé cómo conseguir las flechas de fuego y de hielo y esto me está volviendo loco.

Víctor Medina Herrera

Las flechas de fuego y de hielo las encuentras en Fairy's Fountain. Una vez que hayas aprendido la Ballad of Gales, tócala para que te transportes hacia la Mother & Child Island; pronto llegarás al interior de la roca de la isla donde serás recibido por la reina de las hadas, quien te dará las flechas allí mismo.



En **Animal Crossing Wild World,** ¿cómo consigo los accesorios de oro?

Jesús David Sebastián F.
México, D.F.

En total son seis objetos diferentes los que puedes tener bajo este color, y se obtienen de la siguiente manera:
Para la caña dorada, debes capturar a todos los peces de la lista.
En cuanto al hacha dorada, primero debes encontrar a un personaje cerca de la plata con gorro café; habla con él e intercambia los objetos que te pida para conseguirla.
La pala dorada es muy fácil de obtener: sólo entierra una pala normal durante un día entero y listo.
Cazando todos los insectos de la lista obtienes la red de oro, con la que es más fácil atraparlos.
Si eres buen jardinero y mantienes en buen estado las zonas cerca de tu casa, obtendrás la regadera de oro, muy útil para revivir flores muertas.
Si logras tirar quince regalos con tu resortera, te ganas la de oro, con la que puedes realizar disparos triples.

Sé que el título del que vamos a preguntar es algo viejo, pero un gran clásico como **Zelda: Ocarina of Time** es difícil de olvidar.

1.-¿Es cierto que se puedan destruir las piedras "**Gossip**"?, y si es cierto, ¿cómo se logra esto?

2.-Escuché un rumor de que se podía pescar al pez "**Loach Fish**" en el Fishing Pound consiguiendo el anzuelo hundido, el cual tiene forma de medusa y salía raramente en el mismo lugar, de adulto. El "**Loach Fish**" es una anguila y se puede ver mejor de noche. Nosotros ya la vimos pero no sabemos cómo atraparla, porque no hemos conseguido el anzuelo, y para qué me sirve esto.

Hugo César y Doris Nayeli
Vía correo electrónco

Puedes hablar con las **Gossip Stones** usando la máscara de la verdad o hacer que se eleven, pero no destruirlas. Con respecto al **Loach Fish**, es difícil capturarlo. Primero debes arrojar el Sinking Lure frente a él, espera a que salga por un poco de aire; observa muy bien sus movimientos y después arroja tu anzuelo hacia el punto exacto donde emergerá el pez. Tus reflejos deberán ser rápidos, sin mencionar que necesitarás mucha suerte y paciencia. El Sinking Lure lo encuentras entre las tres rocas en el pequeño torrente, en el pasto o incluso en otros puntos cercanos a la laguna (bajo el agua en el tronco). Para hallarlo deberás haber capturado un pescado mayor a 15 libras.



Hola, amigos de Club Nintendo. Necesito de su ayuda para obtener la cámara y tomar fotos a color en **Zelda: Wind Waker**, porque, por más que lo intento, no logro conseguir las fotografías que me pide el encargado de la tienda para dármela. Confío en ustedes.

Javier Cuenca "Harris"
México, D.F

Este es uno de los ítems más útiles en todo el juego, ya que te permite tener una galería de cada personaje al que le tomes una foto, pero bueno, primero lo primero: ganarte la cámara. La primera fotografía que te pedirá el dueño de la tienda para darte tan preciado premio, es la de una persona dejando una carta en el correo; realmente es la más fácil de conseguir; sólo busca un buzón y espera a que alguien se acerque para usarlo y toma la foto en ese instante. La segunda debes tomársela a alguien asustado, por lo que debes ir al bar del pueblo: ahí verás a un señor a una mesa, súbete a ella, tira los platos o choca en la pared para que se espante y así puedas capturar su grito con tu cámara monocromática. La última que pide es la de unos enamorados, los cuales encontrarás justo afuera de la tienda, pero tienes que ser muy rápido, porque desaparecen de inmediato. Como requisito final, captura una luciérnaga en el bosque y dásela al encargado y por fin tendrás la cámara a color.

En el juego **Paper Mario: The Thousand Year Door**, al terminar el capítulo 5, después de controlar a **Peach**, **TEC** me dice que vaya al laboratorio para preparar una poción que me volverá invisible. ¿Cuál es la combinación para elaborar dicho brebaje? He intentado una infinidad de combinaciones y no ocurre nada, salvo cuando **Peach** incrementa o reduce su tamaño. ¿Podrías ayudarme?

Carlos Ascencio Sánchez
México, DF

Con mucho gusto, Charly. El orden es el siguiente, de izquierda a derecha: rojo, azul, anaranjado, verde. Con esto habrás resuelto el enigma de la poción de **TEC** y podrás volverte invisible para cruzar por los corredores sin que los guardias se den cuenta de tu presencia.



En **Metroid Prime Hunters** me han dicho que puede variar el final si elimino a Gorea de un modo en especial; ¿esto es cierto?

Araly Sue Lara Fernández
Guadalajara, México

Sí, es verdad. Pasemos a la siguiente pregunta... no es cierto, je, je, je. Enseguida te explicamos lo que necesitas hacer para conseguir otro final. Lo común es que lo ataques sin piedad hasta derrotarlo, pero esto no es lo recomendable; primero debes destruir los símbolos que están en el escenario en este orden: Amarillo, Verde, Naranja, Azul, Morado y Rojo. Si lo realizas bien, vas a enfrentar de nueva cuenta a Gorea, pero con otro aspecto, en el que para terminarlo, tienes que dispararle cerca de sus hombros con el color que corresponda en ese momento. Una vez que lo elimines, prepárate a ver el mejor final de este título.



He buscado por todas partes y no logro encontrar a los **Yoshi** de color blanco y negro en **Yoshi's Story** de Nintendo 64. Me estoy volviendo loquita; ¿me pueden ayudar? Se los agradecería bastante.

"PinkStar"
México, D.F.

Con todo gusto, "PinkStar". El **Yoshi** blanco lo vas a encontrar en el Nivel 3-2; llega a donde está el *Warp* número 2 y camina a la izquierda, verás una burbuja solitaria, lánzale un huevo y dentro obtendrás al **Yoshi** blanco; sólo termina la escena para poder seleccionarlo. Ahora bien, para el negro tienes que ir al nivel 2-1, y cerca del cuarto *Warp*, verás una flor: cómetela para que puedas salir impulsado hacia la izquierda, revienta la burbuja que estará ahí, y listo, obtendrás al **Yoshi** negro.



¿Cómo puedo pasar el evento Bowser's Enchanted Inferno en **Mario Party 7**?

Alan Roberto Surque Yaque
Mixco, Guatemala

El objetivo de este evento es obtener una estrella y dirigirte al área central, pasando por los signos de flechas de cada isla y teniendo la estrella en tu poder; así podrás retar a **Bowser**. Debes tener mucho cuidado, pues **Bowser** hará que la isla se hunda con la estrella si caes en los espacios de eventos. Al enfrentarte a Bowser, deberás jugar Bowser's Lovely Lift en donde tu misión es esquivar los ataques del villano y alcanzar el piso número 100.



¿Me pueden decir cómo sacar a los personajes ocultos en **Super Smash Bros. Melee**?

Pablo Robles Escobedo
Aguascalientes, Ags.



Dr. Mario
Completa el Classic Mode usando a **Mario** en cualquier dificultad sin continuar.



Falco
Completa el 100-Man Melee, ahora derrota a **Falco** y podrás elegirlo.



Ganondorf
Para poder jugar con él debes completar el Event 29 y derrotarlo.



Jigglypuff
Termina el juego en cualquier dificultad en el modo Adventure o Classic.



Luigi
Inicia el modo Adventure y termina la primera escena con un 2 en el contador de segundos (03:20:30, por ejemplo); **Luigi** llegará en la siguiente etapa y pateará a **Mario** para pelear al lado de **Peach**; derrótalos a ambos y al final del juego aparecerá **Luigi** nuevamente; vuelve a vencerlo y podrás jugar con él.



Marth
Para habilitar a este personaje debes terminar el Classic Mode con los 14 peleadores normales; él llegará, y si lo derrotas, podrás seleccionarlo.



Mewtwo
Si quieres tenerlo elegible, debes acumular 20 horas de juego o 700 encuentros en Vs. Mode; después de derrotarlo, será un personaje disponible más.



Mr. Game & Watch
Este personaje estará disponible si terminas los modos Classic y Adventure con todos los peleadores en cualquier dificultad (incluyendo a los ocultos); si lo vences cuando te rete, lo habrás habilitado.



Pichu
Completa el Event 37 (**Legendary Pokémon**) y este personaje te retará; véncelo y lo podrás elegir.



Roy
Termina el Classic Mode con **Marth** en cualquier dificultad y **Roy** aparecerá; derrótalo para tenerlo elegible.



Young Link
Termina el Classic Mode con diez personajes distintos en cualquier dificultad; y si derrotas a **Young Link**, lo podrás elegir.



¿Cómo puedo abrir todos los juegos ocultos en **Sonic Mega Collection**?

Vicente Beltrán Ramírez

Para habilitar los secretos debes cumplir ciertos requisitos específicos para cada extra:

Blue Sphere .
Juega **Sonic the Hedgehog** y **Sonic 3D Blast** 20 veces cada uno.

Flicky
Juega **Dr Robotnik's Mean Bean Machine** 30 veces.

Flicky (versión alterna)
Este extra lo obtienes al tener en la misma Memory Card un archivo de **Sonic Adventure 2 Battle**.

Ristar
Juega **Blue Sphere**, **Knuckles** en **Sonic 2**, **Sonic 3 & Knuckles**, y **Flicky**, 30 veces cada uno.

Sonic 2 & Knuckles
Juega 20 veces **Sonic the Hedgehog 2** y **Sonic Spinball**.

Sonic 3 & Knuckles
Juega **Sonic the Hedgehog 3** y **Sonic & Knuckles** 20 veces.



No he podido sacar el Decathlon Castle en **Mario Party 7**. ¿Qué es lo que tengo que hacer para obtenerlo y cuál es el objetivo?

Hugo Cruz Martínez
México, D.F.

Para tener este modo debes haber participado en todos los minijuegos de Minigame Mode. Dentro de este modo encontrarás los siguientes eventos y se trata de que los participantes se enfrentarán en cinco de ellos al azar; quien obtenga más puntos ganará.

- Track & Yield
- Fun Run
- Snow Ride
- Target Tag
- Pokey Pummel
- Take Me Ohm
- Kart Wheeled
- Helipopper
- Monty's Revenge
- Air Farce
- Half Race

Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas y preguntas relacionadas con tus juegos favoritos a la dirección de la revista, ya sea por correo ordinario a: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., o por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com. Procura indicar en el sobre de tu carta o en el subject o asunto que van dirigidas a la sección Mariados. y recuerda incluir tus datos. ¡Hasta la próxima!









Baten Kaitos Origins (GCN)

Para conocer todos los secretos que guardó el imperio durante más de dos décadas, tienes que jugar esta precuela, donde se aclararán todas las dudas que te generó el final del primer **Baten Kaitos**. Aunque no lo creas, se han mejorado todos los aspectos, siendo el más notable de todos el gameplay, porque se ha simplificado para que cualquier tipo de videojugador pueda entenderlo y disfrutarlo. No puedes dejar pasar este gran juego, es toda una experiencia, de esas que no se repiten muy seguido.



2 Star Fox Command (NDS)

El equipo de mercenarios más famoso de la galaxia está de regreso, y por primera vez para un sistema portátil, para el Nintendo DS. A diferencia de las últimas versiones que aparecieron para Nintendo GameCube, aquí se han eliminado las misiones de a pie que tanta polémica generaron, y la acción es más parecida a lo que fue **Star Fox 64**. El modo multiplayer es para volverse locos, está buenísimo y te permite competir hasta con 8 personas más de manera simultánea, y con 4 si lo juegas en Wi-Fi. De lo mejor que puedes adquirir para tu NDS en estas fechas.



3 Mario Hoops 3 on 3 (NDS)

Mario y compañía están listos para saltar de nuevo a las canchas de básquetbol, ya que si tienes buena memoria, recordarás que la primera vez que lo hicieron, fue como invitados (Mario, Luigi, Peach) en el título **NBA Street Vol. 3** de EA. En fin, esta vez aparecerán en el Nintendo DS en un juego desarrollado en conjunto con Square-Enix, donde se aprovechan las capacidades táctiles de la consola al máximo. La acción es muy parecida a los **NBA Jam** de Super Nes, o sea, sólo debes pasar y tirar. Como extras incluye varios personajes de la compañía de RPG por excelencia.



4 Mario vs. DK 2: March of the Minis (NDS)

El primer título de esta serie que apareciera para el Game Boy Advance se enfocaba a la acción, y tenías que vencer a Donkey en niveles muy parecidos a los de aquel legendario juego de Arcadia: **Mario Bros**., para que rescataras los juguetes de Mario que se robó. Ahora bien, para esta secuela, son precisamente esos juguetes los que tienen que vencer al famoso gorila, pero de una manera parecida a **Pikmin**, es decir, creando caminos y escaleras para poder avanzar.



5 One Piece: Grand Adventure (GCN)

Nada mejor para vivir la emoción de la serie de animación que está causando sensación, que este estupendo juego para Cubo. El modo principal sigue siendo el de peleas, donde se han mejorado varios aspectos, como el hecho de que ahora puedes hacer combos más largos; en cuanto al modo de aventura, es una buena variante, y lo mejor es que te mantiene muy ocupado en lo que juntas a los más de 50 personajes.



06.- PKMN Mystery Dungeon: Blue Rescue Team (NDS)

La fiebre amarilla está muy lejos de terminarse, y clara muestra de eso es este gran juego para el Nintendo DS. Lo que más nos gustó es que se deja un poco de lado el hecho de estar capturando Pokémon para después entrenarlos; esta versión está diseñada más para los amantes de la estrategia tipo **Fire Emblem**. Su historia es muy curiosa, ya que representaremos a un humano que ha sido convertido en Pokémon, ¿te imaginas? Meowth ya no será el único Pokémon que hable.

07 Capcom Mini Mix (GBA)

Para los amantes de los juegos clásicos, este mes les tenemos una gran recomendación, **Capcom Mini Mix**, un compendio que reúne a tres de las glorias de esta compañía en el NES: **Mighty Final Fight**, **Strider** y **Bionic Commando**. No se ha hecho cambio alguno a estas versiones, de manera que el reto que tenían en su lanzamiento se mantiene intacto, ya que una mejora en el control podría restarle dificultad. Ideal para cualquier momento, y como los tres títulos son algo largos, pasarás bastante tiempo entretenido.

08 New Super Mario Bros. (NDS)

A pesar de que ya tiene unos meses que salió al mercado, este título se mantiene firme en esta lista, y es que sin duda es uno de los juegos más completos y divertidos que hay para el sistema. Si no lo has jugado, no sabemos qué estás esperando para hacerlo; quedarás atrapado desde el primer momento en su gran jugabilidad y la manera en que combina el 2D con el 3D. ¿Podría ser el mejor juego de plataformas de Mario? Eso ya te toca decidirlo a ti.

09 Big Brain Academy (NDS)

A veces por la presión de las actividades cotidianas y el uso de calculadoras y computadoras, dejamos de usar nuestro cerebro un poco, lo que ocasiona que olvidemos cómo realizar ciertas cosas. Pero no te preocupes, ya que existe una excelente opción para que vuelvas a ejercitarlo. En **Big Brain Academy** se reúnen actividades básicas como recordar objetos, sumar números, etc., que poco a poco harán que tu capacidad de retención, entre muchas otras, mejore de gran manera.

10 Super Monkey Ball Adventure (GCN)

Después de dos apariciones donde el concepto principal de la serie eran los recorridos donde debías poner a prueba tu pulso, ahora Sega ha decidido darle un poco de variedad al asunto, por lo que ha incursionado en el género de la aventura. Suena un poco raro al inicio, pero en cuanto controlas a alguno de los monos por los distintos escenarios que se han diseñado, terminas por acostumbrarte y asimilar la idea. Si crees que se ha estropeado la idea original, estás equivocado. Te invitamos a jugarlo.



VIAJE MÁGICO

Lleno de héroes, villanos y magos, el RPG planetario para DS, **Magical Starsign**, tiene un estilo propio. Por George Sinfield

© 2006 Nintendo/BROWNIE BROWN

La magia llena el aire y las dos pantallas del DS en Magical Starsign de Nintendo, la historia de seis aprendices de hechicero quienes enfrentan a sus enemigos en un viaje alrededor del universo, lleno de lugares exóticos y épicas batallas. Al alinearse los planetas, ellos ganan poder y valentía para salvar a su maestra, Miss Madeleine.



Los sorprendentes gráficos de **Magical Starsign** realmente cobran vida en las dos pantallas. ¿Y qué RPG estaría completo sin una fortaleza voladora?

Magical Starsign es una secuela, pero se juega como un título único; toma lugar mucho después de los eventos de **Magical Vacation**, el juego original japonés de GBA, y tiene pocos personajes en común. En Japón, la secuela conserva el nombre, pero es un detalle menor. Los estudiantes de **Wil-o'-Wisp Magic Academy** no tienen planeado un viaje vacacional como el grupo original; ellos están en una misión de rescate, en la que recorrerán los confines del universo para encontrar a su maestra perdida y llegar al fondo del asunto.



Tú tomas el papel de uno de los magos en entrenamiento, seleccionando a un chico o chica y poniéndole nombre: luego te encontrarás con los demás durante el curso de la aventura. Cada uno de tus cinco compañeros se especializa en un estilo de magia elemental: tierra, agua, fuego, madera o viento. Tu personaje adopta la magia curativa de la luz o la magia destructiva oscura como su especialidad y toma el liderazgo en la exploración espacial. En el inicio, los estudiantes vuelan en seis diferentes direcciones buscando la ubicación reportada de **Miss Madeleine**, el ventoso planeta Puffoon. Al ir de un mundo a otro, te encuentras con tus amigos hasta que tengas a todo el grupo reunido. De este punto, la clase trabaja como equipo para lograr su objetivo.

La aventura es larga y está llena de misiones y personajes humorísticos. Brownie Brown ha dominado un estilo vistoso y le gusta hacer cuentos extraños. La compañía creó **Sword of Mana** (distribuido por Nintendo en el 2003) y recientemente desarrolló **MOTHER3** (parte de la serie japonesa conocida como **Earthbound** en Amércia). Con estos antecedentes, sabes que tendrás mucha diversión sabiendo en qué dirección te llevará la historia de **Magical Starsign**. El estilo del arte también es increíble. El diseño de los héroes y enemigos es colorido y brillante, dándonos desde plantas que caminan, hasta una hormiga reina de dos pantallas de altura; así como personajes raros como un viejo cocodrilo que usa túnicas, hasta robots asesinos. Los entornos son muy variados y la visión de la tecnología parece salida de la obra de Jules Verne: *Rockets*; los elementos tienen acabados y ornamentos de metal. Querrás pasar mucho tiempo en este mundo; no te preocupes, la larga historia te obligará a hacerlo de todos modos

Piedra, papel, *lasers*

Las batallas se llevan a cabo por turnos en donde ves animaciones sorprendentes y efectos mágicos muy vistosos. Puedes activar ataques físicos (algunos enemigos son más débiles a los golpes que a los encantamientos), pero la magia es lo que da sabor al juego. Puedes ganar puntos de magia con cada victoria, así que puedes seguir usándola por un buen rato sin necesidad de recuperarla con ítems continuamente.

Como en muchos juegos, cada elemento mágico tiene ventaja sobre otro: la tierra vence al agua, ésta extingue al fuego y así sucesivamente hasta completar el círculo; es como una versión de piedra, papel y tijeras para hechiceros. Además, el poder de los elementos se incrementa cuando tu planeta correspondiente se alinea, dándote una ventaja extra. En la pantalla superior puedes ir viendo cómo se van alinenado los planetas.

Las magias de luz y oscuridad son



Los geniales efectos mágicos del juego son enormes.

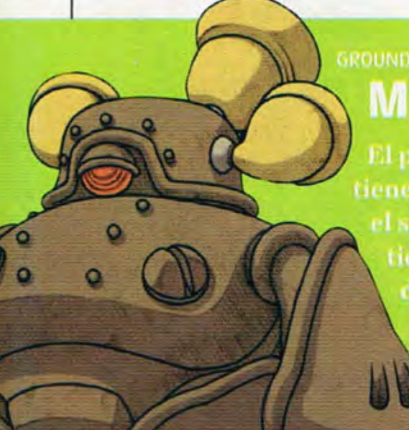
FIRESTARTER

Pico

Todos los estudiantes de la Wil-o'-Wisp Academy son talentosos hechiceros, pero Pico siempre trata de demostrarlo. El estudiante de la magia de fuego se considera un líder natural, aunque su temperamento se interponga.

WAVERIDER
Sorbet

Tan fresca como un lago en invierno y fuerte como el río después del deshielo, Sorbet es muy buena con la magia de agua. Y si su habilidad para inundar los escenarios no te atrapa, su inteligencia lo hará.



GROUNDED BATTLER
Mokka

El pesado robot Mokka tiene una gran relación con el suelo. Su magia de la tierra le da la habilidad de estremecer sus alrededores y dominar a los oponentes de magia de agua.

únicas; su fuerza no se ve afectada por los planetas, pero la magia de la luz es más fuerte durante las horas del día y la oscura domina en la noche. Cuando te quedas en una posada, puedes elegir si sales en la mañana para darle ventaja a tu personaje de la luz o en la noche, para aprovechar al oscuro; en otras ocasiones, tendrás muy poco control sobre este tipo de casos. Algunas veces tendrás que enfrentarte en desventaja a tus enemgios y confiar en tus habilidades para vencer. Al progresar en el juego, más opciones para desarrollar estrategias te serán dadas para que uses de una manera más eficaz tus magias.

Los combatientes de tu lado pueden acomodarse en dos hileras. Los personajes en la fila de enfrente pueden soportar ataques físicos y proteger a los de atrás de los embistes directos del enemigo. La magia usada por la hilera frontal puede impactar a un adversario a la vez. Los magos de atrás no podrán alcanzar a los oponentes con sus ataques físicos, pero sus hechizos enfocarán a todos los enemigos. Además, ellos podrán curar a todos los miembros del grupo.

Aunque las batallas son al estilo



clásico por turnos en donde eliges tus ataques, ítems, magias y demás cosas del menú, la puntería juega un papel importante en el *gameplay*. Al tocar a los personajes con tu *Stylus* en el momento del impacto, puedes incrementar el daño causado al enemigo, o limitar el efecto que tenga en un aliado. En la mayoría de los encuentros este detalle no tiene gran impacto para ganar o perder; pero cuando se trata de una pelea casi perdida, el *Stylus* te ayudará considerablemente.

El poder mágico se extiende más allá de las batallas. Los miembros de tu equipo pueden causar eventos para cambiar el ambiente con sus

¿CUÁL ES TU SIGNO?

Brownie Brown tiene reputación de hacer RPG llenos de coloridos personajes e historias humorísticas. Hablamos con el director, Nobuyuki Inoue y con el diseñador de escenarios Koji Tsuda, acerca de Brownie Brown y su trabajo.

Nintendo Power: ¿Cuál es la historia detrás del nombre Brownie Brown?
Nobuyuki Inoue: Al nombrar la compañía Brownie Brown, esperábamos tener la misma ética de trabajo duro que los **Brownies**, los duendes del folklor europeo.

NP: ¿Cuál es la filosofía de la compañía detrás de la creación de un personaje?
NI: Una forma en la que creamos a los personajes es usar las características de las cosas que usamos a diario. Por ejemplo, si vamos a diseñar a alguien parecido a un ratón de computadora, éste deberá tener movimientos rápidos y será leal y trabajador. Hay dos tipos de ratones: normales y ópticos. Los normales de bolita análoga ya casi no se usan. Debe haber cajas enteras de ratones sin vender en alguna bodega por ahí. Cuando pienso en cosas como esa, siento simpatía por el objeto y puedo concebir a un personaje basado en sus atributos, con su historia propia.

NP: ¿Qué hace distintos a los juegos de Brownie Brown de otros RPG?
NI: Hay muchas criaturas inusuales en nuestros juegos, pero todas son adorables a su manera. Yo quiero crear títulos que generen buenos sentimientos, para dar al jugador nuevas experiencias y a quedarse con buen sabor de boca cuando hayan terminado el juego.

NP: ¿Cómo describirías el humor de **Magical Starsign**?
NI: Creo que el humor tiene el poder de convertir una mala situación en buena. Cuando siento que tengo mala suerte, como detenerme en cinco semáforos seguidos, puedo sentirme mejor si hago un chiste al respecto. El sentido del humor en **Magical Starsign** no es del tipo de burla. Viene de situaciones inusuales en las que te encontrarás, pero de manera divertida para hacerte reír.

NP: ¿Cómo decidieron hacer uso de las características del DS?
NI: Pensamos bastante en la forma de usar ambas pantallas. Hacer que alguien mueva sus ojos verticalmente es la mejor manera de expresar lo alto que es un objeto. Además añade profundidad a las escenas. Al hacer que los ataques mágicos salten a la pantalla superior, podemos fingir más distancia entre los personajes de la pantalla inferior de una forma bastante intuitiva.

NP: ¿Qué otros conceptos exploraron para **Magical Starsign**?
NI: El modo Amigo es un sistema único que permite a las personas jugar lado a lado. Esto da oportunidad a la gente saber que sus compañeros en el juego son confiables, pero que también lo son las personas del mundo real.



habilidades mágicas. Por ejemplo, casi al comienzo de la aventura, la especialista en la magia del viento, **Lassi**, emplea sus aptitudes para mover las aspas de un molino que genera electricidad y así abrir unas puertas eléctricas. El estudiante de la magia de la tierra, **Mokka**, hace estremecer el suelo para revelar la entrada al escondite de los enemigos. Al conocer las características de cada personaje podrás saber qué acciones tomar en distintos momentos.

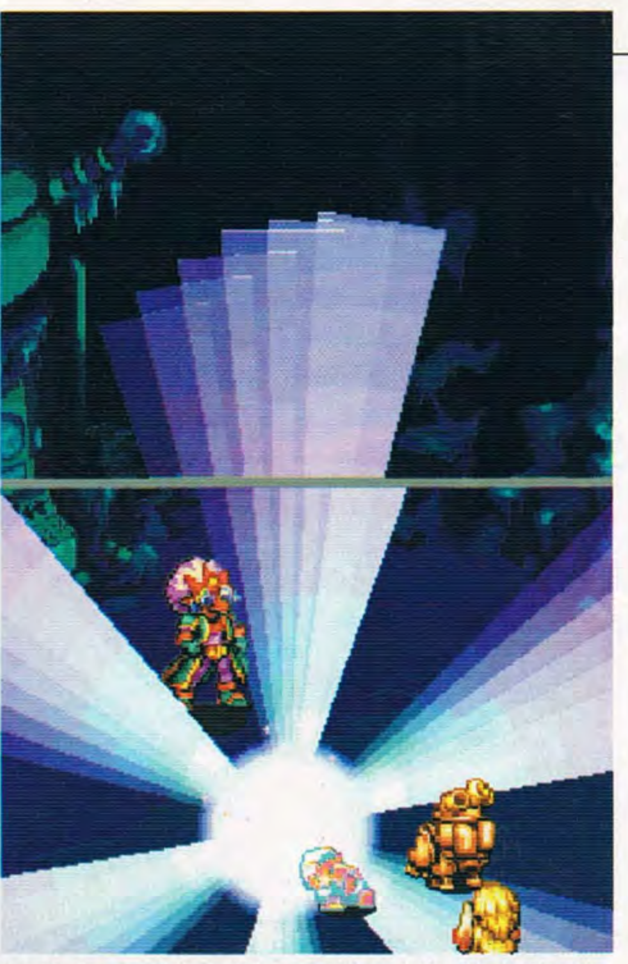
Descubrimiento doble

Brownie Brown ha logrado un gran trabajo con el DS. Las batallas contra los jefes abarcan las dos pantallas, pues las criaturas son más altas que tu equipo. Los ambientes brillan cuando los ves en dos pantallas, y los cinemas sorprenden con geniales imágenes verticales.

Aunque puedes guiar a tu equipo con el Control Pad y los cuatro botones, podrás además controlar todo el juego con el *Stylus*. Para moverte, tocas la pantalla con tu *Stylus* en el lugar a donde quieres que avancen los personajes. Si estás en campo abierto, el *Stylus* actuará como una zanahoria al final de un palo y tu equipo caminará hasta topar con un obstáculo o que retires el *Stylus* de la pantalla. Si tocas a un personaje externo, los héroes caminarán hasta él y comenzarán la conversación. Una vez que te acostumbres a mover al equipo (lo cual no te toma tanto tiempo), puedes avanzar rápidamente por cada escenario sin problemas y controlar las batallas más fácilmente que con el Control Pad.







Después de un par de horas de juego, tendrás un equipo de tres. Más tarde, el grupo estará completo con los seis personajes.

Es fá cil conectarse con otras personas en un juego en línea; pero para uno portátil con conexión local, es necesario encontrar a un amigo con el mismo juego. Deseo que los jugadores aprecien el esfuerzo extra que adquirieron y disfruten el hecho de tener un amigo con el mismo juego. Cuando juegas en el mismo cuarto con alguien más, puedes compartir estrategias y tener conversaciones acerca de otros temas; es una experiencia unificante.

NP: ¿Cómo esperan que los jugadores se preparen o cambien sus estrategias basándose en el alineamiento planetario?

NI: Cada personaje tiene su propio planeta guardián. Hay cinco de ellos y dos afiliaciones mágicas especiales. El universo de **Magical Starsign** está dividido en cinco distintas áreas alrededor del sol. Cuando la luz del sol está sobre el área en donde está el planeta guardián de un personaje, éste tendrá un incremento en su poder mágico. Si tienes suerte, todos tus personajes tendrán alineamientos fortuitos y más fuerza mágica, si no, ninguno de ellos la tendrá.

La magia de un personaje cuyo planeta guardián es el de agua, tendrá poder sobre aquellos que sean de fuego. Cuando tengas batallas en el planeta de fuego, deberás pelear cuando el sol brille en la dirección del planeta de agua. Si no está alineado, puedes mover los planetas para acomodarlos a tus necesidades. Las estrategias se desarrollan a partir de esta temática. Puedes usar a los héroes que tengan ventaja para dominar el combate y a los demás para usar su magia y mover los planetas. Las estratagemas de combate seguirán evolucionando: es muy importante que pongas atención en la ubicación de los planetas para estar siempre en forma para pelear con ventaja.

NP: ¿Cómo describes el estilo del arte usado en los escenarios?

Koji Tsuda: Mi tarea es crear arte que sea accesible y sencillo de entender. El estilo de **Magical Starsign** es plano comparado al de otros juegos, pero tiene muchas formas y curvas interesantes. Puse mucha atención a las diferencias en cultura y estilo para cada planeta: el de tierra es árido, el de agua es fresco. Para los cohetes al inicio del juego, quería un estilo retro; algunas imágenes de las novelas de Jules Verne me inspiraron. Para los cohetes que aparecen adelante en el juego, primero pensé en un diseño sencillo, como de manga antiguo, y después de varias alteraciones, tomaron su forma final; puedes ver muchos tipos en el planeta de tierra.

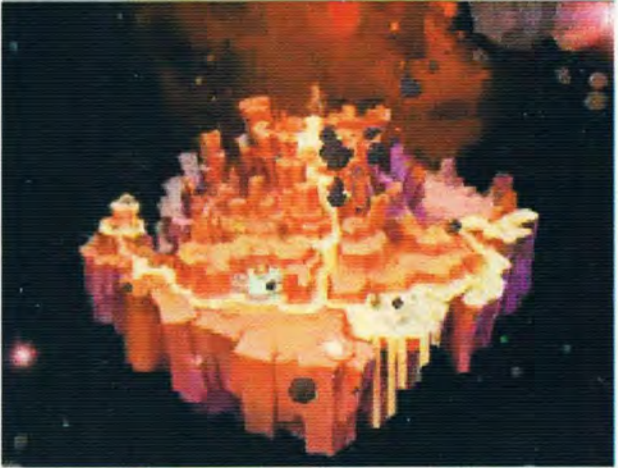
NP: ¿Cuál fue la inspiración de las historias de **Magical Starsign**?

NI: Fui influido por diferentes novelas de películas. Algunas profecías y mitologías como la Maya, también me inspiraron. Estoy especialmente intrigado en las historias acerca de la disminución de poder del sol. Cuando iba en la primaria, las profecías de Nostradamus eran muy populares en Japón, lo cual me hizo pensar en el fin del mundo y fue otra influencia. Como me gustaría mucho ir al espacio, elegí los viajes estelares para este título. Al ver las bases de mi inspiración, normalmente noto que son ilustraciones de libros que leí en mi juventud. Aun ahora,me gustaría ver la gran mancha de Júpiter de cerca o rentar un observatorio en Hawái por un día.

NP: ¿Hay algo más que quieras añadir acerca de **Magical Starsign**?

NI: No importa lo desesperada que sea una situación, la magia puede resolverlo. ¿Qué es la magia? Puedes averiguarlo en este juego. ¡Disfrútenlo!





Los cinemas, como en donde enseñan a los héroes a ir de un planeta a otro, se presentan en ambas pantallas con calidad de dibujos animados.

WISPY WARRIOR

Lassi

Puede parecer tan gentil como la brisa veraniega, pero la estudiante de la magia del viento, Lassi, puede crear fuertes torbellinos. Ella es tímida, pero en combate es muy tenaz.



GREEN FIEND

Chai

Una salamandra despreocupada que va con el ambiente, Chai es muy bueno en su estudio del elemento de madera, la magia generada por el bosque.







Al comienzo de cada batalla, una gráfica indica qué elementos son los más fuertes.





Los combates con la pantalla táctil son sencillos de dominar. En cada turno de los personajes, un menú aparecerá con varias opciones a elegir. Simplemente toca el ícono de la acción que quieras y el personaje la llevará a cabo. Si decides atacar a un solo enemigo, después de seleccionar el método de ataque (físico o con hechizos), toca al adversario para ver la animación de la pelea, normalmente con resultados gloriosamente satisfactorios. Si tu personaje está en la hilera de atrás de la configuración de batalla, su magia enfocará a todos los enemigos. Después de elegir un hechizo, un óvalo aparecerá alrededor de los enemigos; con sólo tocar el óvalo comenzará la magia.

Tal vez creas que no es posible controlar todas las funciones de un RPG con simples comandos usando la pantalla táctil. Pero no tienes que pensar en métodos de control al jugar **Magical Starsign**. Ellos son prácticamente transparentes. Esto te da la oportunidad de adentrarte en la historia y las batallas, así como desarrollar estrategias de ataque en lugar de distraerte con las opciones o los controles

La vida imita al arte

Así como la historia sigue a seis amigos ficticios a través de lugares llenos de enemigos, seis jugadores de **Magical Starsign** pueden conectarse en el modo Amigo Dungeon y explorar el juego, compitiendo para ver quién gana más peleas en el tiempo determinado. La selección de lugares está limitada a los sitios visitados en el modo normal por todos los jugadores conectados y cada uno podrá seleccionar personajes de su equipo actual en dicho modo.

Tag Mode es otra opción para varios jugadores. Funciona de manera similar al Bark Mode de **Nintendogs** o al Rival Mode de **Metroid Prime Hunters**. Cuando activas esta opción en tu DS, la unidad buscará otros sistemas equipados con **Magical Starsign**. Si logra encontrar alguno, intercambiará información y una carta (escrita en el lugar en donde se encuentre tu equipo en la aventura principal) y un ítem, un huevo o los tres. Los huevos transferidos pronto dejarán salir a uno de los seis personajes elegibles que puedes usar en lugar de los héroes de tu equipo durante el modo de un jugador. Estos personajes suben de nivel solamente a través de conecciones adicionales con el Tag-Mode.

El juego provee el entretenido tipo de aventura larga y llena de color que sólo Brownie Brown puede lograr. Mantente pendiente para que sigas de cerca este divertido título, el cual estará disponible a partir de octubre de este año.

LOS RETOS

El placer de terminar un juego después de horas de pasar escenas, eliminar cientos de enemigos, resolver acertijos y derrotar a los jefes es indescriptible; saber que ese personaje o vehículo realmente eras tú mismo viviendo una aventura que finalizó con tu victoria sobre todos los peligros programados dentro de ese cartucho o disco. Pero hay videojugadores que gozan el conseguirlo todo, el mejorar sus puntuaciones, sus tiempos y, lo más importante, superarse a sí mismos; ellos son quienes dan vida a esta sección y ven con orgullo sus nombres publicados junto a sus logros con el control. No hay pretexto, prende tu sistema y envíanos esos Retos para que los mostremos a los demás lectores; quién sabe, tal vez haya alguien lo suficientemente bueno para poner en jaque ese récord que creías insuperable.

Soul Calibur 2 - GCN

Nuestro amigo **Enrique Urquídez Blanco** nos hizo favor de enviarnos la respuesta a dos Retos publicados hace varios meses, así que vamos a compartirlos con todos nuestros lectores; recuerda, los Retos se mantienen vigentes y nunca es tarde para enviarnos tus récords, puntuaciones, etc. El Reto de **SC2** consistía en que nos mandaras el mayor número de victorias en el modo Survival Mode con cualquier personaje de tu preferencia. **Enrique** logró 22 victorias consecutivas; ¿crees poder hacer más?

Survival Mode **22** Victorias consecutivas

Super Smash Bros. Melee - GCN

¿Recuerdas el Reto del "minijuego" de los créditos de este popular título de peleas? Pues tenemos 103 hits de **Enrique**, pero estamos seguros de que algún jugador con reflejos de **Jedi** puede hacer más puntos; envíanos tu carta y la prueba en VHS o en foto y tu récord será publicado.

"Minijuego" créditos **103** Hits

Resident Evil 4 - GCN

Finalmente, **Enrique** propone un Reto con este excelente juego de Capcom y consiste en enviar tu mejor puntuación en el modo Mercenaries. Como verás, estos récords son muy buenos y requieren de una gran habilidad; no lo dudes, ¡estamos esperando esos videos y fotos! Por cierto, puedes elegir al personaje que desees para cada escenario.

Escena	Récord
Village	123900
Castle	164350
Island	104940
Waterworld	98520



GUN - GCN

¡No podía faltar un Reto de Club Nintendo! ¿Recuerdas los Tips que dimos de **GUN**?; ahí recomendamos un "juego" muy divertido que consiste en activar varios *Shodown* en cualquiera de los pueblos y resistir los más que puedas sin ser eliminado. Para responder este Reto debes enviarnos un video VHS en donde se aprecie de principio a fin cuántos *Shodowns* resistes; puedes llenar tus municiones y tu frasco de energía al máximo en los lugares que dimos en dichos Tips antes de entrar al pueblo, pero no puedes ir a conseguir más; además, no vale usar el caballo del **Reverendo Reed**.

NUEVO RETO

Recuerda que para hacer válido un Reto debes enviarnos una carta en donde indiques tus puntuaciones, tiempos, etc.; además de un video VHS o fotografía (no aceptamos nada vía correo electrónico) en donde se aprecie lo estipulado en cada Reto a nuestras oficinas: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. ¡No esperes más, demuéstranos qué tan bueno eres!



Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
NINTENDO GAME CUBE

Activa los personajes secretos.

Secreto	¿Cómo activar?
Brigade	Derrota a Brigade en la tercera misión de Iron Man.
Daredevil	Vence a Johnny Ohm en la tercera misión de Daredevil (The Electric Man).
Fault Zone	Gánale a Fault Zone en la tercera misión de Storm (Earthquake!).
Hazmat	Derrota a Hazmat en la tercera misión de Magneto.
Human Torch	Vence a Altered Thing en la tercera misión de Human Torch (Old Friends).
Iron Man	Gánale a Brigade en la tercera misión de Iron Man.
Magneto	Derrota a Hazmat en la tercera misión de Magneto.
Niles Van Roekel	Termina el Story Mode.
Paragon	Finaliza el Story Mode.
Solara	Derrota a Solara en la tercera misión de Venom.
Storm	Vence a Fault Zone en la tercera misión de Storm (Earthquake!).
Venom	Gánale a Solara en la tercera misión de Venom.

Códigos especiales

Password	Efecto
SAVAGELAND	Todos los cómics de los Fantastic Four.
NZONE	Todos los cómics de Tomorrow People.
THEHAND	Tarjeta de traje de baño de Electra.
REIKO	Tarjeta de traje de baño de Solara.
MONROE	Tarjeta de traje de baño de Storm.



Metal Gear Solid: The Twin Snakes
NINTENDO GAME CUBE

Habilita los extras del juego

Secreto	¿Cómo activar?
Tema final alterno	Termina el juego tres veces.
Bandana	Completa el juego con el final de Meryl (soportando la tortura).
Boss Survival Mode	Finaliza el juego una vez.
Crimson Ninja	Acaba el juego dos veces.
Extreme Difficulty Mode	Termina el juego una vez.
Meryl Demo	Concluye el juego con el final de Meryl (no te rindas al momento de la tortura).
Meryl Demo (Traje alterno)	Acaba el juego una vez como Tuxedo Snake mientras salvas a Meryl.
Otacon Demo	Completa el juego con el final de Otacon (rindiéndote al momento de la tortura).
Otacon Demo (Traje alterno)	Concluye el juego una vez con el traje de Tuxedo Snake mientras salvas a Otacon.
Sneaking Suit para Meryl	Acaba el juego dos veces.
Inicia con la cámara	Obtén la cámara y termina el juego.
Stealth	Termina el juego con el final de Otacon (no aguantes la tortura).
Tuxedo Snake	Acaba el juego con cada uno de los finales.
Ícono (archivo) de Meryl	Concluye el juego con el final de Meryl y después salva.
Ícono (archivo) de Ninja	Concluye el juego dos veces y luego salva.
Ícono (archivo) de Otacon	Termina el juego una vez y después salva.

Popeye: Rush for Spinach
GAME BOY ADVANCE

Introduce el código exacto para activar alguna de las opciones

Secreto	¿Cómo activar?
Desert Time Rush	Termina el nivel 3 en Challenge Mode.
Docks Bonus	Completa el Adventure Mode con Popeye.
Docks Time Rush	Finaliza el nivel 2 en Challenge Mode.
Ghost Island Bonus	Acaba el Adventure Mode con Bluto.
Ghost Island Time Rush	Concluye el nivel 5 en Challenge Mode.
Jungle Time Rush	Termina el nivel 4 en Challenge Mode.
Moon Bonus	Completa el Adventure Mode con Wimpy.
Moon Time Rush	Finaliza el nivel 7 en Challenge Mode.
Stone Age Time Rush	Acaba el nivel 6 en Challenge Mode.
Town Bonus	Concluye el Adventure Mode con Olive Oyl.
Town Time Rush	Termina el nivel 1 en Challenge Mode.
Ultra-Fast Time Rush	Acaba cualquier nivel en Time Rush Mode.

Jedi Knight II: Jedi Outcast
NINTENDO GAME CUBE

Obtén los diversos extras del juego

Secreto	¿Cómo activar?
Alzoc 3 y mapa para el Duel Temple	Termina Yavin Final.
Bespin Officer	Concluye Bespin Streets.
Chiss	Acaba NS Streets.
Arte conceptual	Finaliza Carin Assembly.
Desann	Termina Yavin Courtyard.
Duel Pit (Duel Mode)	Concluye Artus Detention.
Galak Fyarr	Acaba Doom Sheilds.
Imperial Labs:Raven	Finaliza Carin Reactor.
Imperial Worker	Concluye Artus Mine.
Jedi Trainer and Nar Shaddaa and the Streets FFA Map	Termina Yavin Temple.
Lando	Acaba NS Starpad.
Luke	Finaliza Carin Bay.
Prisoner	Concluye Artus Topside.
Reelo	Finaliza NS Hideout.
Shadow Trooper	Termina Carin Dock.
Swamp Trooper	Acaba Yavin Swamp.
Tavion	Concluye Bespin Platform.
Tie Pilot	Termina Doom Detention.
Ugnaught	Finaliza Bespin Undercity.

¿Necesitas ayuda? Activa los siguientes cheats.

Código	Secreto
SCOOTER	Activa la fuerza ilimitada.
FLICKY	Habilita todas las secuencias de FMV.
PEEPS	Descubre a todos los personajes secretos.
DINGO	Activa todos los niveles.
DEMO	Habilita a Alzoc III.
BISCUIT	Municiones infinitas disponibles.
BUBBLE	Activa el modo de invisibilidad en Jedi Arena.
CHERRY	Elige cualquiera de los primeros seis niveles.
FUDGE	Te permite usar el Lightsaber.

Curious George
GAME BOY ADVANCE

Introduce el siguiente password tal y como se describe abajo.

PASSWORD	EFECTO
TNTDBHNQ	Nivel 2.
TNTDBHBQ	Nivel 3.
PSTDHHSS	Nivel 6.
TNSDBHAG	Nivel 8.

Star Fox Assault
NINTENDO GAME CUBE

Obtén los diversos extras del juego

Secreto	¿Cómo activar?
Booster Pack y Launcher Tilt Mode	230 encuentros.
Booster Packs	90 encuentros.
Booster Packs Brawl Mode	110 encuentros.
Cluster Bombs	200 encuentros.
Crown Capture Mode	30 encuentros.
Fireburst Pods	75 encuentros.
Gattling Guns	20 encuentros.
Missile Launcher	5 encuentros.
Missile Launcher Only Mode	10 encuentros.
Activa a Peppy Hare	15 encuentros.
Predator Rockets	170 encuentros.
Simple Map 4	60 encuentros.
Escenario: Simple Map 5	260 encuentros.
Escenario: Titania Desert	40 encuentros.
Escenario: Zoness Sea Base	130 encuentros.
Sure-Shot Scuffle Mode (1-hit mortal)	50 encuentros.
Wolfen	150 encuentros.

Nuevas misiones multiplayer

Secreto	¿Cómo activar?
Aparoid City	Completa la misión Aparoid Homeworld: Breaching the Defenses.
Corneria City	Acaba la misión Corneria: War Comes Home.
Fichina	Termina la misión Fichina: Into the Storm.
Inner Sargasso Hideout	Finaliza la misión Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited.
Katina Outpost	Concluye la misión Katina: Frontier Base Battle.
Outer Sargasso Hideout	Completa la misión Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited.
Planet Sauria	Acaba la misión Sauria: Reunion.
Space Station	Finaliza la misión Orbital Gate: Incoming.



Shadow the Hedgehog
NINTENDO GAMECUBE

Llaves escondidas

Secreto	¿Cómo activar?
2 Torretas	Obtén las 5 llaves en Black Comet.
3 Vidas extras	Consigue las 5 llaves en The ARK.
Camino alterno a una terminal roja	Reúne las 5 llaves en Mad Matrix.
Armored Car	Junta las 5 llaves en Lost Impact.
Black Hawk	Adquiere las 5 llaves en Glyphic Canyon.
Black Volt	Obtén las 5 llaves en Sky Troops.
Extra Shooting Gallery	Consigue las 5 llaves en Circus Park.
Large GUN Cannon	Reúne las 5 llaves en Lethal Highway.
Shortcut	Junta las 5 llaves en Cryptic Castle.
Turrets	Adquiere las 5 llaves en Final Haunt.
Warp Hole	Consigue las 5 llaves en Space Gadget.
Warp Hole	Obtén las 5 llaves en Death Ruins.
Warp Portal	Adquiere las 5 llaves en The Last Way.

Vehículos ocultos

Secreto	¿Cómo activar?
Air Saucer	Encuentra las 5 llaves en Lava Shelter.
Air Saucer	Consigue las 5 llaves en Central City.
An Air Saucer	Halla las 5 llaves en Air Fleet.
Armored car	Obtén las 5 llaves en Westopolis.
Black Arm's Vehicle	Reúne las 5 llaves en Glyphic Canyon.
Black Arms' Vehicle	Junta las 5 llaves en Sky Troops.
GUN Vehicle	Adquiere las 5 llaves en Lost Impact.
Milatary Vehicle	Encuentra las 5 llaves en GUN Fortress.
Tank Cannon	Consigue las 5 llaves en Prison Island.
Tank cannon	Halla las 5 llaves en Iron Jungle.
Warp Hole	Obtén las 5 llaves en Digital Circuit.

Activa las canciones

Secreto	¿Cómo activar?
Air Fleet	Participa en este nivel por lo menos una vez.
All Hail Shadow	Termina el Pure Good Side.
Almost Dead	Vence a alguno de los Evil Sides.
Black Bull Boss	Derrota a este jefe.
Black Comet	Juega en este nivel al menos una vez.
Black Doom Boss	Aniquila a este jefe.
Central City	Participa en este nivel mínimo una vez.
Chosen One	Vence el "Slightly Good Side".
Circus Park	Recorre este nivel por lo menos una vez.
Cosmic Fall	Juega este nivel al menos una vez.
Cryptic Castle	Participa en este nivel por lo menos una vez.
Death Ruins	Entra en este nivel mínimo una vez.
Devil Doom	Termina la última historia.
Evil Doom (Boss)	Compite contra este jefe y véncelo una vez.
Diablon and Sonic (Boss)	Derrota a este jefe.
Digital Circuit	Participa en este nivel por lo menos una vez.
Egg Breaker (Boss)	Vence a este jefe.
Egg Dealer	Acaba con Egg Dealer después de ir Neutral todo el camino.
Ending	Derrota al Devil Doom.
Event 1	Escucha este tema al menos una vez en el modo de historia.
Event 2	Escucha este tema por lo menos una vez en el modo de historia.
Event 3	Escucha este tema mínimo una vez en el modo de historia.
Event 4	Escucha este tema al menos una vez en el modo de historia.
Event 5	Escucha este tema por lo menos una vez en el modo de historia.
Event 6	Escucha este tema mínimo una vez en el modo de historia.
Final Haunt	Participa en este nivel al menos una vez.
Glyphic Canyon	Juega este nivel mínimo menos una vez.
Gun Fortress	Entra en este nivel por lo menos una vez.
Heavy Dog/Blue Falcon	Derrota a estos jefes.
Iron Jungle	Participa en este nivel por lo menos una vez.
Lava Shelter	Recorre este nivel al menos una vez.
Lethal Highway	Juega este nivel mínimo una vez.
Lost Impact	Entra en este nivel por lo menos una vez.
Mad Matrix	Recorre este nivel al menos una vez.
Never Turn Back	Completa la última historia.
Prison Island	Juega este nivel mínimo una vez.
Sky Fleet	Cursa este nivel por lo menos una vez.
Space Gadget	Recorre este nivel al menos una vez.
The Ark	Juega en este nivel mínimo una vez.
The Doom	Entra en este nivel por lo menos una vez.
The Last Way	Participa en este nivel al menos una vez.





Rampage Total Destruction
NINTENDO GAMECUBE

Habilita las opciones del juego.

Password	Efecto
141421	Todos los monstruos activados.
082864	Demo Mode con dos monstruos al azar.
000000	Desactiva todos los códigos habilitados.
314159	Despliega la versión del juego.
874098	Instant Demo Mode con dos monstruos al azar.
986960	Invencible a los ataques militares. Bombarderos, infantería, tanques y demás armamento.
071767	Destruye un edificio con sólo un golpe.
667302	Observa los créditos.
667301	Checa el tema final.
667300	Mira el tema de apertura.

Activa los personajes ocultos.

Secreto	¿Cómo activar?
Amanda	Juega como Kyle en Los Ángeles.
Bart	Participa como Kengston en Los Ángeles.
Cal	Utiliza a Kyle en Los Ángeles.
Croc	Juega como Rojo en Hong Kong.
Edwin	Participa con Wally en Londres.
Harry	Utiliza a Marco en Chicago.
Icky	Juega como Ralph en Londres.
Jack	Participa con Harry en Las Vegas.
Jill	Utiliza a Amanda en Hong Kong.
Joe	Juega como Natalie en Nueva York.
Kingston	Participa con Lizzie en Las Vegas.
Kyle	Utiliza a Kingston en Londres.
Leon	Juega como cualquier monstruo de inicio en Las Vegas.
Marco	Participa con Ralph en San Francisco.
Natalie	Utiliza a Marco en San Francisco.
Nick	Juega como Harry en Chicago.
Rocky	Participa con Cal en Nueva York.
Rojo	Utiliza a Kyle en Chicago.
Shelby	Juega como Lizzie en San Francisco.
Venus	Participa con Croc en Hong Kong.
Wally	Juega como Marco en Nueva York.

Manic Miner
Game Boy Advance

Activa los personajes secretos.

Password	Efecto
TAXMAN	Mundo 10 (Modificado).
MOLE	Mundo 2 (Modificado).
MUSIC	Mundo 2 (Original).
ARTHUR SCARGILL	Mundo 3 (Modificado).
SUPER	Mundo 3 (Original).
NEIL KINNOCK	Mundo 4 (Modificado).
SMILER	Mundo 4 (Original).
JETSET	Mundo 5 (Modificado).
COURT	Mundo 5 (Original).
MINER 49ER	Mundo 6 (Modificado).
STYX	Mundo 6 (Original).
NOISE	Mundo 7 (Modificado).
SUPRA	Mundo 7 (Original).
STRIKE	Mundo 8 (Modificado).
MEGA	Mundo 9 (Modificado).

BIMBO

CUANDO SE TE ANTOJA
SE TE ANTOJA

¿Solo en casa
y te quieres
consentir?



EL TRIGO ES NUTRICION

BATEN KAITOS ORIGINS™

LAS ALAS NO SÓLO SE LLEVAN EN EL CUERPO, SINO TAMBIÉN EN EL CORAZÓN. ÁBRELAS Y DESCUBRE LA VERDAD QUE TE HAN OCULTADO TODA TU VIDA

Es cierto que no salieron muchos juegos del género RPG para el Nintendo GameCube, pero también es verdad que todos los que aparecieron son de una gran calidad. Por mencionar algunos ejemplos, tenemos **Skies of Arcadia** Legends, **Phantasy Star Online Episode I & II, Tales of Symphonia, Paper Mario the Thousand Year Door**, y por supuesto, el que consideramos el mejor de la consola y uno de los más grandes exponentes de todos los tiempos, **Baten Kaitos: Eternal Wings and the Last Ocean**. Este título dio un giro al género, refrescándolo de gran manera, por lo que ahora que una segunda parte está a nada de salir (**Baten Kaitos: Origins**) estamos ansiosos por jugarla, esperando que continúe con los parámetros que dejó el primer título.

La obra original

Ya son casi dos años de que conociéramos esta gran obra maestra de parte de Namco; lo curioso del asunto fue que se estuvo a nada de que no llegara a nuestro continente, esto debido a problemas de traducción principalmente, pero por fortuna esto no sucedió. Desde el momento en que vio la luz en Japón por ahí de finales del 2002, no hizo otra cosa más que recibir premios y reconocimientos, en su mayoría por su impresionante aspecto gráfico. Pero **Baten Kaitos** era mucho más que eso; es un juego con una magia muy especial, capaz de transportarte a otro mundo, donde se vive una historia sin igual.

El verdadero inicio de la maldad

La historia de **Baten Kaitos: Origins** toma lugar veinte años antes del primer juego, es decir, más que una secuela es una precuela, en la que se nos van a explicar y esclarecer muchos detalles que habían quedado "en el aire". Por obvias razones, aquí el héroe no será Kalas (ya que, para empezar, no había nacido); ese rol recaerá en un joven de nombre Sagi, quien se da cuenta de que el imperio está actuando de manera extraña, que poco a poco el pueblo está desapareciendo y a sus gobernantes parece no importarles otra cosa que no sea la creación de robots, pero... ¿con qué objetivo?; pues eso es lo que vas a tener que averiguar en esta interesante precuela.

Siempre escucha a tu voz interior

Uno de los elementos que se mantiene intacto de la primera versión a ésta, es el hecho de que tú no representas al personaje principal como sucede en todos los juegos de este estilo; aquí tú eres algo así como la "conciencia", y debes interferir en el protagonista para que tome las decisiones correctas. Permítenos explicarte bien cómo está esto, ya que no quiere decir que no puedas mover a **Sagi**; de hecho lo mueves como en cualquier juego en 3D, sólo que en ciertas situaciones nuestro héroe pedirá tu auxilio para decidir qué hacer, y dependiendo de tu intervención podrán variar muchas cosas, entre ellas el desarrollo de la historia.







Compañía: Namco. • Desarrollador:Monolith Software. •Clasificación: Teen. •Categoría: RPG. •Jugadores:1.





Para poder esclarecer todo el misterio, no estarás solo; en la primera parte del juego se te unirá un curioso robot que, por haber sido rescatado del olvido, te está "eternamente" agradecido; este personaje resulta muy curioso y su historia es parecida a la de "Giru" de **Dragon Ball GT**, pero bueno, mejor dejamos que tú mismo descubras por qué. El lado femenino del equipo quedará cubierto con la incursión de **Milly**, una chica que te ayudará justo cuando más lo necesites, y que guarda un trasfondo muy interesante. Personajes claves del primer juego también aparecen, como es el caso de **Savyna**, pero con un papel más discreto; de cualquier forma, todos estos detalles sirven para relacionar ambas historias.

Simplificando el juego

Lo que volvió tan especial a la primera parte fue su sistema de batallas, ya que si bien se seguía realizando por turnos, la acción dependía de un deck de cartas que tenías a tu disposición desde el inicio. En lugar de elegir alguna acción, sacabas una carta, y dependiendo su fuerza, tenías que elegir si la usabas para atacar o para defender; suena complicado, pero la verdad es que resulta muy sencillo adecuarse al sistema. Quizá el único "problema" que tenía era que cada personaje tenía sus cartas, lo que ocasionaba que a veces tus tarjetas más poderosas nunca salieran; por tal motivo, se ha decidido que para **Origins** sólo se utilice un deck para todo el equipo.

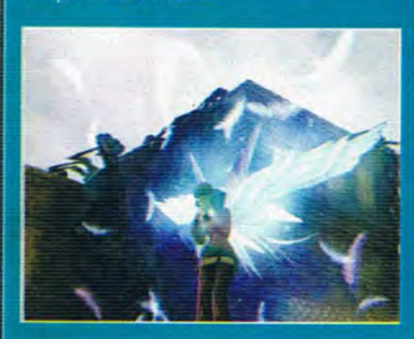
La historia de Sagi es igual de emotiva que la de Kalas, dejando una valiosa lección de vida al final del juego

© NAMCO 2006

Para nosotros, y estamos seguros que también para muchos de ustedes, el gameplay no requería ser renovado, ya que el hecho de tener variedad de decks nos permitía realizar bastantes jugadas, además de que volvía más estratégicos los combates, y literalmente debías reservar tu mejor carta para los enemigos más difíciles. Ahora bien, este cambio tampoco es malo, te agiliza bastante los duelos, y por ende duran menos que antes, permitiéndote así estar más concentrado en otros detalles del argumento en lugar de estar revisando cada cinco minutos tu energía y la del resto de tu equipo... Por cierto, hablando de la energía, tenemos algo importante que decirles acerca de cómo se va a regenerar en esta nueva versión.



¿Ya superaste el hecho de que sólo tengas un deck? Bien, ahora podemos hablarte de otro aspecto que se retiró del juego, y son las cartas de recuperación; ya no podrás reobtener energía por medio de ellas; ahora para hacerlo deberás ganar primero tu enfrentamiento, y de acuerdo con la forma como te desempeñes en él, te van a regenerar cierta cantidad de HP; pero no te sientas mal, no todo se cambió, se sigue manteniendo la opción para que puedas lograr mejores cartas mediante los puntos que obtengas, lo que permitirá que la variedad siga presente. Y ya que hablamos de las tarjetas, aún no se sabe si se van a incluir cartas especiales como las de Pac-Man, pero todo es posible; ¿te imaginas una de Reiko Nagase? Sería muy buena idea, pero habría que ver qué utilidad le darían.



Todos contra el enemigo

Para que veas que no todo fue quitar o modificar, se ha añadido una nueva modalidad en la que si te salen las cartas adecuadas, puedes incluir a varios personajes en un mismo ataque, logrando así un gran daño; pero como puedes suponer, no serán tan comunes, debido a que necesitas un poco de suerte; bueno, algo es algo. Un aspecto que nos recordó a **Yu-Gi-Oh!** es que para poder hacer grandes poderes, debes ir acumulando tarjetas, iniciando con el nivel cero, claro está; esto sería algo así como tener a un monstruo de fusión. Ahora bien, algunas cartas las vas a obtener combinando las que tengas, y no se pueden conseguir de otro modo, así que debes ser muy creativo y revisar bien cuáles podrían mezclarse mejor.





Si te sobra un poco de tiempo...

Al estilo de juegos como **Zelda Majora´s Mask**, se ha incluido una serie de miniz eventos, que quizá no sean tan importantes para comprender el desarrollo principal del título, pero al completarlos podrás obtener ítems valiosos que te facilitarán más de una pelea. Como son muchas las actividades y en ocasiones te puedes confundir, estas tareas se registrarán en tu inventario, y ahí podrás ver qué tan bien vas en su resolución. Pasando a lo que son los gráficos, nos encontramos con texturas más definidas y, aunque no lo creas, un mejor diseño en los ambientes; y es que en verdad, muchas veces te darán ganas de sólo quedarte admirando los paisajes recreados para la aventura; la música, qué decir: magnífica, realmente sobresaliente, no hay quejas en el aspecto técnico en ningún sentido.

No escapes de tu destino, ¡afróntalo!

Este nuevo **Baten Kaitos** nos ha dejado impresionados, ya que si bien se han cambiado cosas en el sistema de juego, la esencia sigue siendo la misma, y no te cuesta nada acostumbrarte; además, habla muy bien del equipo creador, porque se han arriesgado a mejorar una obra de arte como lo es la primera parte, y lo han conseguido en varios aspectos. **Baten Kaitos Origins** es, junto con **Zelda Twilight Princess**, lo mejor que veremos en Nintendo GameCube este fin de año, y no puedes perdértelo por nada; ojalá que esta serie continúe en sistemas de Nintendo y pronto veamos algo para Wii.

RANKING

Master: 9.5
Me da mucho gusto que se esté cerrando tan bien el ciclo del Nintendo GameCube; el primer Baten Kaitos es una obra maestra y esta precuela está destinada a lo mismo, a volar igual de alto. De lo que más destaco es que hayan simplificado el sistema de las batallas, ya que a veces, con tantas cartas, algunos personajes no tenían un equilibrio, aspecto que ahora no aparecerá debido a que sólo existirá un deck por todo el equipo. En cuanto a la historia, es excelente, siempre con giros que te mantendrán en incertidumbre hasta el final. Un juego extraordinario.

Crow: 8.0
Siendo honesto, la primera vez que jugué Baten Kaitos me aburrí muchísimo por lo lento que son los diálogos, pero después de un rato me acostumbré y disfruté más del concepto de juego y de la historia tan detallada que incluye y que obviamente me atrajo hacia lo que ocurrió tiempo antes en Origins. Me agradó bastante la simplificación de los mazos y el gameplay en general. Aquí nuevamente no brilla la actuación de voces, pero quizá se rescata un poco con lo impresionante de los escenarios y la calidad visual de los ataques especiales (aunque para conseguir uno, necesitarás mucho tiempo y suerte).

Panteón: 9.0
Es muy común que los videojugadores se cierren un poco y no acepten otro RPG que no sea Final Fantasy o que venga protegido con el nombre de Square; pero los verdaderos fans de este emocionante género saben que un buen RPG se valora por sí mismo y no por la marca. Baten Kaitos comenzó con el pie derecho en el Nintendo GameCube y ahora sigue por el buen camino con esta precuela que está a la altura de su predecesor. No dudaría que pronto viéramos un BK para Wii, pues es una historia que bien vale continuar; si te gustó el primer Baten Kaitos, no puedes perderte Origins.

1 — 10

EL ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

En esta ocasión tocaremos el tema de un personaje que no nació en los videojuegos ni en el cine, sino en las páginas de una novela. En 1953, el periodista y escritor de origen británico, Ian Lancaster Fleming, tuvo uno de sus mayores aciertos cuando escribió la primera historia del espía que se volvería el más popular de todos los tiempos, aquel que todo lo podía y que incluso en los asuntos más complicados siempre nos sorprendía con alguno de sus *gadgets* supersecretos, como un reloj con rayo láser, zapatos con navajas envenenadas, anillos con cámaras integradas, autos con capacidades únicas y otros artefactos di-señados por **Q**. Su fama se ha extendido a los cómics, películas y videojuegos; de este última categoría, **Golden Eye** es una de sus más exitosas adaptaciones. Así es, me refiero a **James Bond**, quien está próximo a reaparecer en la pantalla grande en **Casino Royale.**

DESDE INGLATERRA CON AMOR

Siempre que se menciona la palabra agente secreto o espía, se nos viene a la mente un nombre: **James Bond**; el **007**, como también se le conoce, forma parte de una organización llamada MI6, que se encarga de las misiones más peligrosas y ultrasecretas. A su cargo se encuentra **M**, lider indiscutible del grupo, mientras que **Q** es el cuate que se encarga de desarrollar los diversos artefactos que **Bond** lleva a sus aventuras.



En sus más de cincuenta años de historia, el agente **007** ha combatido a grandes rivales como el **Dr. No, Auric Goldfinger, Francisco Scaramanga** o **Jaws**, e incluso a miembros de su misma organización, que han decidido abdicar de su rango **OO** para ver si consiguen la gloria en otros terrenos. El concepto de **Bond** como agente secreto se basa en un heroico e invencible personaje que siempre logra cumplir la misión (claro está, con uno que otro contratiempo para ponerle sazón a la odisea), derrotar al enemigo, rescatar a los rehenes (si es que los hay) y claro, quedarse con la despampanante chica, todo esto sin sudar o despeinarse... ¿increíble? Ya lo creo, pero sin toda esa ficción no habría perdurado la leyenda por más de cinco décadas.

Ian Fleming tomó el nombre de **James Bond** de un famoso ornitólogo experto en aves del Caribe. El original Bond escribió un libro llamado **Birds of the West Indies** y, de hecho, como homenaje al verdadero **Bond**, se hace un cameo de su libro en la cinta **Die Another Day** (2002).

Las historias de **Bond** han colocado a esta franquicia en la segunda más popular, siendo **Star Wars** la que más billetes ha recaudado (vaya que Lucas se vio hábil al quedarse con los derechos del **merchandising** desde la primera película). **Bond**, a diferencia de otros espías, generalmente actúa solo y su popularidad ha sido inspiración directa o indirecta para cintas como **True Lies** (James Cameron, 1997), **Austin Powers** (James Roach, 1997) y, por qué no... hasta del despistado **Maxwell Smart** en **Get Smart** (Mel Brooks, 1965) o **Johnny English** (Peter Howitt, 2003).

NOVELAS

Ian Fleming escribió 12 novelas largas y dos compendios de cuentos, siendo **Casino Royale** la que inició todo. Esta historia nos pone ante la primera misión de **Bond** como agente 007. Tambien destacan historias como **Moonraker**, que nos presenta una buena trama sobre un misil secuestrado presuntamente por los mismos que lo construyeron, por lo que **M** envía al 007 para investigar y evitar cualquier catástrofe. Después de la muerte de Fleming, mucha gente quiso aventarse el paquete de mantener con vida a la leyenda, pero a pesar de sus grandes intentos, no sobresalieron tanto como su autor original.









PELÍCULAS

Los productores de cine le hincaron el colmillo completamente a la franquicia de **Bond**; tanto así que hasta ahora se llevan filmadas 21 películas oficiales (la primera fue **Dr. No**), en donde han participado actores como Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan y Daniel Craig, todos de origen británico. Gran parte del éxito se volvió en la necesidad del espectador de un héroe plenamente humano que fuera capaz de salvar al mundo en diversas ocasiones; además, destacan sus clásicas características como su gran intelecto y el refinado gusto que le permitía infiltrarse en las altas esferas sin levantar sospecha, los vistosos artefactos que le diseñaba **Q**, las voluptuosas chicas que no podían faltar, como Dennise Richards o Halle Berry y, por supuesto, los villanos que para no variar, siempre tenían esa idea de conquistar el mundo (¡qué originales!) o generar enormes ganancias de forma ilegal, siendo, de cierta forma, lo opuesto a **Bond**. La película número 22 de la serie ya es oficial y se iniciará el rodaje el próximo año para un posterior estreno en mayo del 2008. Después de su incursión en **Casino Royale**, Daniel Craig repetirá como **Bond**.

GOLDENEYE 007

VIDEOJUEGOS

La primera aventura interactiva de Bond (**James Bond 007**) ocurrió en el Atari 2600 en 1983, y era bastante mala incluso para su época; pero por fortuna, las entregas posteriores fueron mejorando. Desde el 83 hasta el 93 se hicieron varias adaptaciones de las novelas y/o filmes del **007** e incluso apareció uno (**James Bond Jr.**) para el NES y Super NES (THQ, 1992). Pero no fue sino hasta 1997 cuando se le hizo honor a su trayectoria con **GoldenEye** para Nintendo 64 (Rare), un título que incluso fue considerado como mejor juego del año por la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas, y en lo personal me gusta bastante por su perfecto *gameplay* y enorme cantidad de escenas de acción que tenían bases en el filme.

Además, la calidad de programación nos permitió observar varios detalles, como el rastro de las balas después de un tiroteo, o los valores en cada parte del cuerpo; por ejemplo, si le disparabas en la mano, podías quitarles el arma, pero si lo hacías a la pierna, sus movimientos se entorpecían.



Tiempo después, EA adquirió los derechos para los juegos de **Bond** y quienes pagaron los platos rotos fuimos nosotros, los jugadores, porque las siguientes entregas fueron bastante malas y jamás igualaron a **GoldenEye**... hasta hace dos años, cuando EA le dio al clavo e inició una drástica mejoría cuando salió **Everything or Nothing** (GCN), donde la acción ya estaba más enfocada al concepto de **Bond**, con misiones repletas de peligrosos objetivos y giros de historia que te mantenían pegado al televisor, ya que no sólo tenía misiones a pie, sino que incluso debías conducir autos, motos o tanques para enfrentar a los más feroces rivales. En dicha aventura, la chica **Bond** fue Shannon Elizabeth (**American Pie**), mientras que el estelar se lo seguía llevando Brosnan (ambos en versiones digitalizadas).

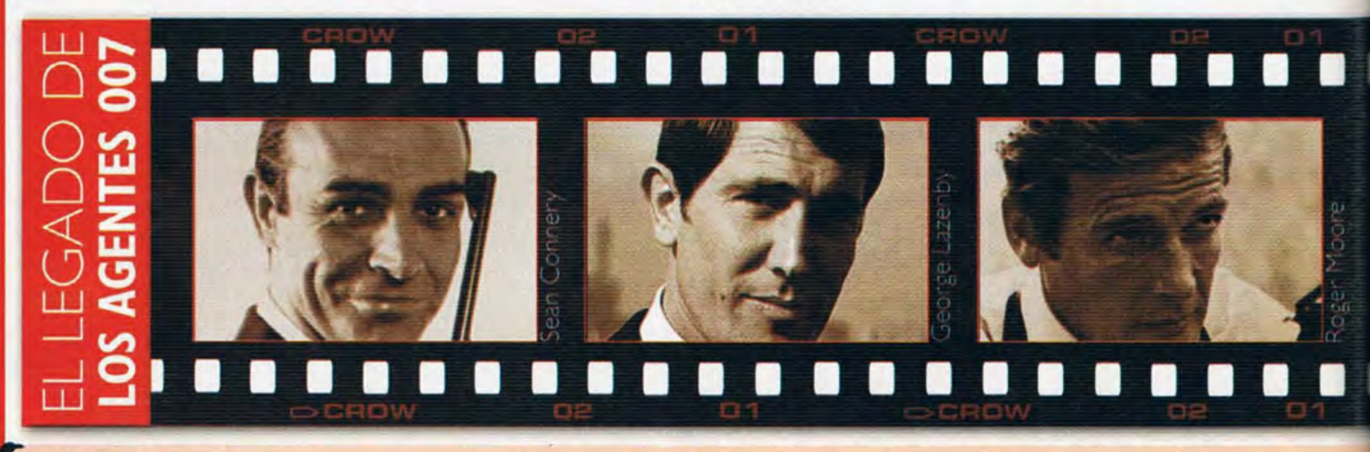
Otros títulos como **From Russia With Love** (GCN), un verdadero tributo a la novela (1957) y a la película (1963) del mismo nombre. El juego sigue a la perfección la historia de la cinta e incluso EA agregó escenas extras para remarcar el concepto de acción, logrando un verdadero suceso en la franquicia que, por si fuera poco, cuenta con la imagen (digitalizada) y voz de Sean Connery. Por último, **GoldenEye: Rogue Agent** (NDS) fue uno de los primeros títulos en la pantalla doble del NDS. Esta historia resaltaba de entre las demás porque por primera vez podíamos jugar con uno de los villanos de la serie y no con el tradicional héroe. **GoldenEye** fue miembro de **MI6**, pero al igual que **Alec Trevelyan**, decidió desertar, probar suerte y alejarse de la sombra de **Bond**.

Recientemente Activision, una de las compañías más reconocidas en la industria del videojuego, adquirió los derechos de la licencia para los títulos de James Bond hasta el 2014, así que la próxima misión del 007 (quizá Casino Royale) aparecerá bajo el sello de esta compañía. Esperemos que hagan tan buen trabajo como en Spider-Man o Gun.

El tema musical principal lo compuso Monty Norman y se han hecho múltiples versiones, así como otras rolas especiales para cada película, por ejemplo: **A View to Kill** (Duran Duran), **The World is not Enough** (Garbage), **You Only Live Twice** (Nancy Sinatra), **Live and Let Die** (Paul McCartney), **Tomorrow Never Dies** (Sheryl Crow) y muchas otras más que puedes encontrar en un solo disco llamado **"The Best of Bond... James Bond"**, de Capitol Records.

CURIOSIDADES DE GOLDENEYE:

- Shigueru Miyamoto y Ken Lobb aparecían como soldados en ciertas partes del juego.
- Los desarrolladores del juego dejaron un nivel de prueba (Cytadel) en la versión final de **GoldenEye**. Si quieres jugarlo, la única forma es usando el Game Shark... y sí... sí funciona.
- En cada nivel, la gente de Rare incluyó un tubo de ensayo escondido... es bastante ocioso ya que no sirve de nada, ni te da algún reconocimiento por encontrarlo.



CASINO ROYALE (2006)

Dirige: Martin Campbell • Actúan: Daniel Craig, Eva Green, Judi Dench

Casino Royale es la primera novela sobre **James Bond** que escribió Ian Fleming en 1953 y, de hecho, no es la única ocasión en la que se lleva a la pantalla grande. En 1967 hubo una versión (no oficial) dirigida por Val Guest y Ken Hughes y protagonizada por David Niven; sin embargo, esta historia no tuvo tanto éxito y se quedó en el olvido. Ahora, casi 40 años después, la trama de **Casino Royale** tendrá su segunda oportunidad. Martin Campbell, quien antes dirigiera **GoldenEye**, tomará las riendas de esta adaptación, con lo cual pretende llevar a **Bond** a sus verdaderos orígenes, con un estilo más realista (sin tantos efectos especiales o explosiones) y más creíble... esperemos que esa idea no le quite el "efecto **Bond**" a la serie, ya que si por algo se caracteriza este personaje, es por el uso de sus excéntricos *gadgets* y la fantasía heroica que es parte del concepto de los espías.

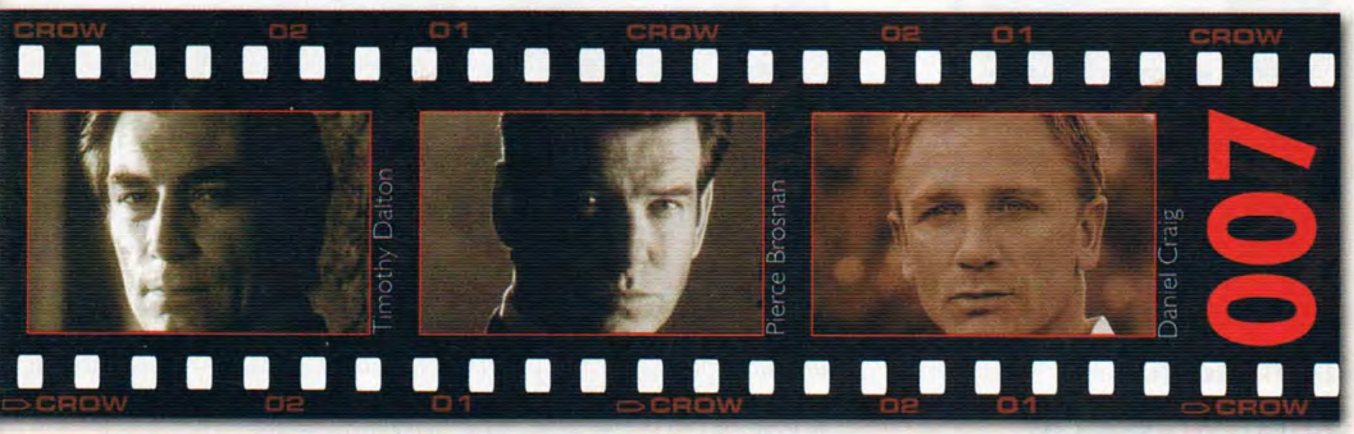




La trama se basa completamente en la novela de Fleming, mostrando la primera aventura del **007**, quien será encarnado por David Craig (**Munich**), a quien la crítica en general ha hecho pedazos por considerarlo el peor **Bond** de la historia. Todo inicia cuando **James** es enviado a combatir a un terrorista conocido como **Le Chiffre**, quien se supone pretende financiar movimientos terroristas. **Bond** deberá usar su creatividad y habilidades de espía para desenmascarar y atrapar a **Le Chiffre**; para ayudarlo estará **Vesper Lynd** (Eva Green), que aparte de darle el atractivo visual a la cinta, auxiliará al **007** en su misión.



James Bond 007: Casino Royale se estrenará en noviembre en Estados Unidos y algunas semanas después en Latinoamérica. Ni modo, cuatachos... esta historia se acabó, pero antes de emprender el vuelo, les recomiendo que vayan apartando sus billetes porque este mes sale en DVD la segunda temporada de **LOST** (Región 1) que, por cierto, próximamente va a tener su adaptación a videojuego por Ubisoft. Ya luego les traeremos más detalles. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog y a los foros. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF ¡Hasta la próxima!





Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 7
Junio 1992

Portada:
The Flintstones

Conoce a:
Lemmings
Rival Turf
Xardion

Cursos Nintensivos de:
Joe & Mac
Mega Man II

Especiales
Naves
Super Mario World

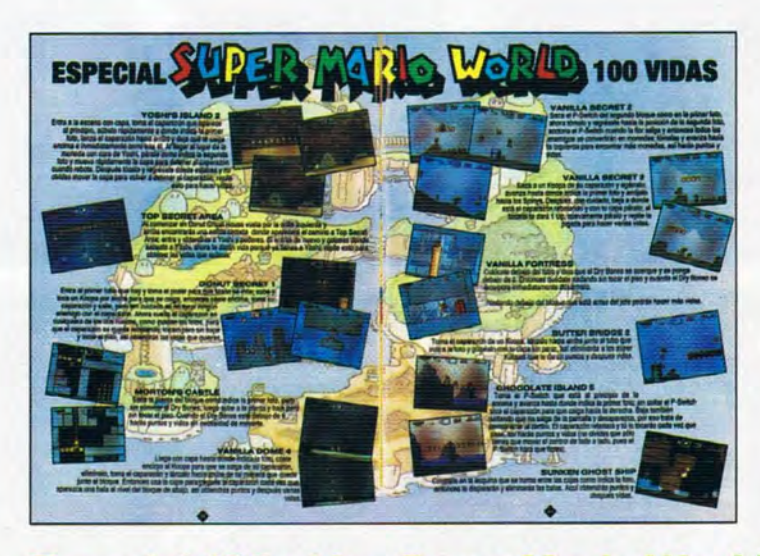


Curso Nintensivo The Flintstones

Un artículo completísimo en el que recorrimos este título. Fotos tomadas directamente de la pantalla del televisor y mapas trazados a mano iluminados con plumón. Checa las ilustraciones de los dinosaurios... ¡ya ni recordamos de donde las sacamos!

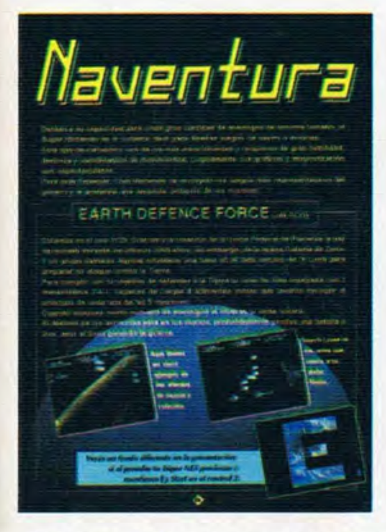


Información SuperNESesaria



Especial 100 vidas Super Mario World

Este título dio mucho de qué hablar en distintas ediciones. Parecía que siempre habría algo para hacer una revisión o unos buenos tips. En esa ocasión presentamos esta edición especial de 100 Vidas con secuencias de fotos que te indicaban de manera clara los movimientos a seguir.


Naventura

EARTH DEFENCE FORCE


GRADIUS III

SUPER R-TYPE

U.N. SQUADRON

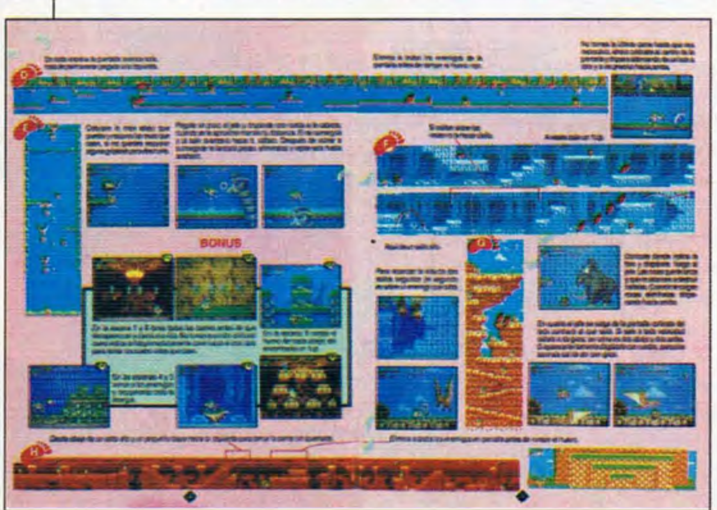
Especial de Naves en Club Nintendo Edición 7

En esta edición de naves platicamos de la oleada de títulos que salió para el Super Nintendo con motivo de la aventura espacial o aérea. Los juegos más representativos del sistema fueron revisados y complementados con los famosos recuadros azules. Siempre aprendíamos algo nuevo con ellos.

Curso Nintensivo Joe & Mac 6 páginas con fotos y mapas


CURSO Nintensivo

JOE & MAC


BONUS


el control de los PROFESIONALES

El Control de los Profesionales

Por Axy y Spot. ¿Llegaste a comprar o a tener algún juego que no te gustó? Aquí hablamos de los títulos que podrían llegar a ser de tu agrado de acuerdo con tus gustos. Buenos consejos que hacían más sencilla tu decisión de compra.

Mapas más elaborados

Si te das cuenta, en este Curso Nintensivo tuvimos mapas totalmente diferentes a los que aparecieron en un principio en la revista. Aquí la técnica cambió mucho; fotos impresas pegadas una tras otra conformaban el mapa.

ÚLTIMA PÁGINA
SEPTIEMBRE 2006

Hemos llegado al final de otra edición de Club Nintendo. En esta ocasión revisamos varios títulos y te trajimos las últimas noticias del universo de Nintendo; ¿cuál fue tu favorito? Para que la agonía por la espera de la próxima edición no sea tan larga, te invitamos a que cheques la página oficial de la revista, así como el Blog y los Foros donde encontrarás temas tan interesantes como variados y una gran comunidad de personas que comparten el mismo gusto que tú: los videojuegos. En octubre te traeremos más reportajes, así como tus secciones favoritas como Uno con el Control, Qué hay dentro de..., Los Retos y muchas otras más; por cierto, recuerda que en el décimo mes del año se lleva a cabo el EGS, que por supuesto vamos a cubrir para llevar hasta tus manos la más reciente información de los videojuegos.

Mega Man ZX (NDS)

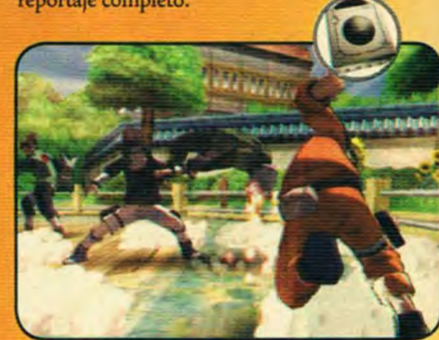
La serie de **Mega Man** es una de las más populares en los videojuegos, más aún cuando se han derivado varias historias después del éxito del robot azul, como las misiones de **Zero** o las aventuras de **Lan** en la extensa serie conocida como **Battle Network**; ahora, en **Mega Man ZX** se recupera el estilo tradicional que vio nacer a la saga, con la pequeña diferencia de que ya puedes elegir un héroe (**Van**) o una heroína (**Eile**). Conservando los detalles como el incremento de capacidad y potencial de tus armaduras, aquí podrás expandir tu Hunter Armor a su modo Z ó X, dependiendo de cuántos "Live Metal" consigas a lo largo de la misión. Este será el segundo título de **Mega Man** para el Nintendo DS y vaya que superará cualquier expectativa.



©2006 Capcom

Naruto Clash of Ninja 2 (GCN)

Naruto llegó para quedarse. Primero un éxito rotundo en el Continente Asiático que rápidamente se trasladó a nuestras tierras; serie animada, mangas y participación en diversos videojuegos como **Jump Super Star** (japonés) o el próximo título donde **Naruto** y su grupo tendrán otro *crossover* contra **Dragon Ball** y **One Piece**. Para finales de este mes estará lista la secuela de **Clash of Ninja** para NGC, donde seguimos las hazañas de estos personajes. Para aumentar el grado de diversión y variedad, se incluirán más personajes en selección que en la versión anterior, donde sólo podías elegir de entre 10 personajes. El concepto de batalla sigue sin cambios, pero si quieres enterarte de todos los detalles y nuevos modos de juego, checa la revista del próximo mes; allí te traeremos un reportaje completo.



Open Season (GCN, NDS)

Siguiendo con la línea de videojuegos basados en películas, Ubisoft nos presenta **Open Season**, un título muy divertido que narra las aventuras de un oso pardo llamado **Boog** y de **Elliot** (un ciervo). En el E3 tuvimos la oportunidad de jugar una versión bastante avanzada y nos pareció un título perfecto para los pequeños jugadores; los gráficos se ven realmente bien ya sea en la versión casera en la portátil y el *gameplay* te hará interactuar con ambos personajes a través de los escenarios plenamente basados en la película. Ubisoft confirmó que **Open Season** no sólo llegará a las consolas de actual generación de Nintendo, sino que también el Wii tendrá su propia adaptación.

Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF.

CAUTION: GAMERS ZONE 33133

kualke www.kualke.com

arcade $13 +IVA



nuevo Liberate de la maldición que sufres y pelea como lobo en contra de monstruosos enemigos! — silver

Gana la copa 2006 con grupos y equipos reales! — mundial

Central City es un caos. Eres un francotirador y debes liquidar a los terroristas! — sniper

nuevo Controla un grupo de soldados durante una misión muy peligrosa de la 2da Guerra Mundial. — heroes

Demuestra tu estrategia y habilidad para ganar al rival con las burbujas mágicas! — bubble

Horas y horas de entretenimiento en este fabuloso juego de ingenio. Todo un clásico para tu celular! — elahorcado

Conviértete en el mejor golfista del mundo, jugando en los mejores campos. — golfmaster

nuevo Ayuda a Kazi a escapar de la temible fortaleza en la que fué encerrado y ayúdalo a regresar a casa! — laberinto

Dirige tu propia escudería y demuestra que eres el mejor de la competencia! — fcontrol

Demuestra tu estrategia y habilidad para ganar al rival con las burbujas mágicas! — pixie

INSTRUCCIONES
JUEGOS: Envía un mensaje al 33133 con el texto JUEGO58 (espacio) y la referencia del juego que deseas descargar. Ej: JUEGO58 SILVER
*Requiere dos mensajes

tonos $13 +IVA

TOP
Caballeros del zodiaco\TV — caballeros

LO NUEVO!

	ref.
+ Pokemon\TV	pokemon
+ Marcha Imperial\STARWARS	vader
Mazinger Z\TV	mazinger
Superman\CINE	superman
James Bond 007\CINE	bond
El exorcitsa\CINE	exorcista
Spiderman\CINE	spiderman
Expedientes X\TV	xfiles

LAS + BAJADAS

	ref.
+ Pasame la botella\MATCH & DADDY	botella
+ Angelito\DON OMAR	angelito
Dime ven\MOTEL	diven
+ Disculpa los malos pensamientos\PANDA	disculpa
+ Rompe\DADDY YANKEE	rompe
+ Ven bailalo\KHRIS Y ANGEL	bailalo
Este corazón\RBD	este
Miedo\MARIA DANIELA Y SU SONIDO LASER	miedode
Vía lactea\ZOÉ	via
Sin despertar\KUDAI	sin
Abrázame\CAMILA	abraza
Vaquero galáctico\PORTER	vaquero
¿Qué hago yo?\HA-ASH	que
Rosa pastel\BELANOVA	rosa
+ De contrabando\JENNY RIVERA	contra
Pachuco\KUMBIA KINGS	pachuco
Alguien va a hacerte llorar\INTOCABLE	llorar
Hotel California\EAGLES	hotel
Muñeca de trapo\LA OREJA DE VAN GOGH	trapo
Responde\DIEGO	responde
Mariposa traicionera\MANÁ	mariposa
Regresa a mi\IL DIVO	ram

VIVA MÉXIKO

	ref.
+ El mariachi loco\Mariachi Vargas	mariachi
+ El Rey\Vicente Fernández	rey
+ México lindo y querido\Popular	mexicolindo
+ Pero te vas a arrepentir\K-PAZ DE LA SIERRA	arrepentir
Volveré\K-PAZ DE LA SIERRA	volvere
Mi credo\K-PAZ DE LA SIERRA	micredo
Lagrimillas tontas\MONTEZ DE DURANGO	tonta

DURANGUENSES

	ref.
Volveré\K-PAZ DE LA SIERRA	volvere
+ Mi credo\K-PAZ DE LA SIERRA	micredo
De contrabando\JENNY RIVERA	contra
La vecinita\K-PAZ DE LA SIERRA	vecinita
+ Vete ya\VALENTIN ELIZALDE	veteya
Si tú te fueras de mi\K-PAZ DE LA SIERRA	fueras
Me quedé sin nada\LA AUTORIDAD DE LA SIERRA	quede

REGGAETON

	ref.
Lo que pasó, pasó\DADDY YANKEE	paso
Bandida\DON OMAR	bandi
+ Gata Ganster\DADDY YANKKE	gata
+ Pobre diabla\DON OMAR	diabla
Chacarron Macarron\REGUETON	chacarron
La loba\DON OMAR	laloba
Machucando\DADDY YANKEE	machuca
Gasolina\DADDY YANKEE	gasolina

PANDA

	ref.
+ Cita en el quirófano\PANDA	cita
Cuando no es como debiera ser\PANDA	cuando
Hola\PANDA	hola

CINE & TV

	ref.
+ El chavo del 8\TV	chavo
+ Los pitufos\TV	pitufos
+ Los simpsons\TV	simpsons
+ El chapulin colorado\TV	chapulin
Los picapiedra\TV	flinstones
+ Looney Tunes\TV	looney
Laboratorio de Dexter\TV	dexter
La familia Adams\TV	adams
Hakuna Matata\CINE	leon
+ Heidi\TV	heidi
Indiana Jones\CINE	indiana
Scooby Doo\TV	scooby
Johnny Bravo\TV	johnny
Los muppets\TV	muppets
+ El pájaro loco\TV	pajaro
Popeye\TV	popeye
South Park\TV	southpark
Starwars\CINE	starwars
Gladiador\CINE	gladiador
La pantera rosa\TV	pantera
Tiburón\CINE	tiburon
Titanic\CINE	titanic

INSTRUCCIONES
POLIFÓNICOS: Si tu celular es multimedia envía un mensaje al 33133 con el texto POLI58 (espacio) la referencia del tono que deseas, (espacio) y por último escribe las tres primeras letras de la marca de tu cel. Ej para Nokia: POLI58 CABALLEROS NOK
MONOFÓNICOS: Si tu celular es monofónico envía un mensaje al 33133 con el texto TONO58 (espacio) la referencia del tono que deseas, (espacio) y por último escribe las tres primeras letras de la marca de tu cel. Ej para Nokia: TONO58 CABALLEROS NOK

wallpapers $13 +IVA
















chulo1, soy, corazon, latina, manga10, papito, power, rosario, sagrado, spiderman, calavera06, hada03, matrix01, mexico04, conejita01, devil02, dientes01, mfan, elfo1, ufo31, bio01, huesos02, over, dragon04, punk04, arana, edit07, bio01, love03, sniper01, cachorro01, killer01, hiphop01

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto FOTO58 (espacio), escribe la referencia de la imagen que deseas descargar (espacio), y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: FOTO58 CHULO1 NOK

sound fx $13 +IVA



PATRIOTAS

	referencia
+ Fox grita Viva México!	grito
Campanadas del zócalo	campanas
En el bar la vida es más sabrosa!	bar
+ Norteños echando el grito	chupamos
Ya vente a tomar pa' echar el grito!	independencia
Ya corté a mi vieja! soy libre!...	libertad
+ Coronelaaa olerí, olerí la la la!	coronela

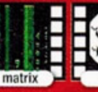
KLASIKOS

	referencia
+ Aaayyy mis hijoossss!	llorona
Aaauuu!	lobos
Hay tamales oaxaqueños, calientitooos!	tamales
+ Contesta tu celular mi precioso	gober

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto CLIP58 (espacio) la referencia del sonido real que deseas, (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej para Nokia: CLIP58 GRITO NOK

animaciones $13 +IVA






chulo1, corazon2, familia, matrix, bat1, spidei, anillo

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto ANIMA58 (espacio) la referencia de la animación que deseas, (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej para Nokia: ANIMA58 CHULO1 NOK

nombrecolor $13 +IVA






INSTRUCCIONES
Envía un SMS AL 33133, con el texto NOMBRECOLOR58 (espacio), TU NOMBRE junto con la referencia de la imagen que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para NOKIA: NOMBRECOLOR58 JOSELUIS62 NOK

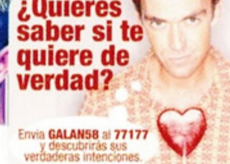
CHAT EN DIREKTO EL + DIVERTIDO!

Envía al 77177 el nombre de la persona con quien quieres chatear y tu saludo. Ej. ALEX HOLA GUAPO

"¿Dónde está ese alguien especial?..."

JENY koqueta · LUIS open mind · VERO romántica · ALEX conquístame

Producto compatible con todos los celulares Telcel. $5 + IVA



¿Quieres saber si te quiere de verdad?

Envía GALAN58 al 77177 y descubrirás sus verdaderas intenciones.

Para completar el test se requieren 7 SMS. $5 + IVA. Compatible con todos los

Servicios Válidos únicamente para celulares Telcel Ref. de marcas Motorola-MOT, Nokia-NOK, Panasonic-PAN, Sagem-SAG, Samsung-SAM, Sony Ericsson-SON, Pantech-PAN, Alcatel-ALC, BenQ-BEN, Siemens-SIE, LG-LG. Consultar compatibles en www.kualke.com. Costo por mensaje al 77177 $5.00 más I.V.A. Costo por mensaje al 33133 $13 más I.V.A. Costo por mensaje al 7717 $43.47 más I.V.A. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no se hace responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. LaNetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información realizada por el usuario será utilizada de forma confidencial, no difundiéndola a terceros a la transacción y/o al grupo LaNetro. Atención al cliente: LaNetro Mobile México S.A. de C.V., Sassoferrato # 64, Col. Alfonso XIII, Mixcoac México D.F. Tonos y Logos ofrecidos por LaNetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de contenido autorizado por Telcel. **Consultar compatibles en www.kualke.com**

Importante: para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a WAP. Lada sin costo: Desde cualquier parte del país: 018005035878 y desde México D.F. 56115724



MES DE NINTENDO

EN

EL PALACIO DE HIERRO

(Del 1ro de Septiembre al 1ro de Octubre)

En la compra de cualquier producto Nintendo participante, puedes competir en el Torneo DS en tu tienda y ganarte un DS Lite.



Lighter. Brighter.

12 Meses sin intereses en todos los productos: 

VIVE UNA EXPERIENCIA UNICA CON LA CONEXION WI-FI DE NINTENDO: 













NINTENDO DS™ lite

©2005-2006 NINTENDO. TM, ® Y EL LOGO DE NINTENDO DS LITE SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO. ©2006 NINTENDO. VISITENOS EN LA WEB: WWW.NINTENDO.COM